

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA E SOCIEDADE**

LETÍCIA RODRIGUES

**QUESTÕES DE GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS: UMA COLEÇÃO DE
RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS DE APOIO À
MOBILIZAÇÃO**

DISSERTAÇÃO

**CURITIBA
2017**

LETÍCIA RODRIGUES

**QUESTÕES DE GÊNERO EM JOGOS DIGITAIS: UMA COLEÇÃO DE
RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS DE APOIO À MOBILIZAÇÃO**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para obtenção do grau de Mestre em Tecnologia,
do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e
Sociedade, da linha de pesquisa em Mediações e
Culturas, da Universidade Tecnológica Federal
do Paraná.

Área de Concentração:
Tecnologia e Sociedade

Orientador:
Prof. Dr. Luiz Ernesto Merkle

Co-orientadora:
Prof.^a Dr.^a. Marinês Ribeiro dos Santos

**CURITIBA
2017**

Direitos Autorais:

Letícia Rodrigues 2017



CC BY: A dissertação de mestrado, intitulada "Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma Coleção de Recursos Educacionais Abertos de Apoio à Mobilização", de Letícia Rodrigues, defendida e aprovada no Curso de Mestrado em Tecnologia e Sociedade, na linha de pesquisa Mediações e Culturas, do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Câmpus Curitiba, está licenciada com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhável 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). A dissertação está depositada no repositório institucional em <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/>, junto ao Portal de Informação em Acesso Aberto da UTFPR em <https://portaldeinformacao.utfpr.edu.br/>. Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença por contato com a autora em Letícia Rodrigues <let.designer@gmail.com>. Este trabalho foi desenvolvido com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), mediante bolsa de mestrado concedida a autora entre 2015 e 2017, defendida e aprovada em 10 de fevereiro de 2017.

Como citar na

Associação Brasileira de Normas Técnicas:

RODRIGUES, Letícia. Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. 235 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2017.

International Standards Organization:

RODRIGUES, Letícia. Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. Curitiba, PR: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2017.

American Psychological Association:

RODRIGUES, L. (2017). Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR.

Institute of Electric and Electronic Engineers

[1] L. RODRIGUES, "Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização.", Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2017.

Sítios relevantesUTFPR <<http://www.utfpr.edu.br/>>PIAA <<https://portaldeinformacao.utfpr.edu.br/>>RiUT <<http://repositorio.utfpr.edu.br:8080/jspui/>>PPGTE <<http://www.ppgte.ct.utfpr.edu.br/>>Xuê <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9434601749077122>>Design e Cultura <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/7175000945848684>>Gênero e Tecnologia <<http://www.utfpr.edu.br/curitiba/estrutura-universitaria/diretorias/dirppg/programas/ppgte/grupos-de-pesquisa/getec>>Zotero: Coleção "Gênero e Jogos" na Zotero <https://www.zotero.org/groups/gnero_e_jogos>Grupo de Estudos em Gênero e Games <<https://www.facebook.com/groups/generoegames/>>Página do Grupo de Estudos em Gênero e Games <<https://www.facebook.com/generoegamesgg/>>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

R696q Rodrigues, Letícia
2017 Questões de gênero em jogos digitais : uma coleção de
recursos educacionais abertos de apoio à mobilização / Letícia
Rodrigues.-- 2017.
235 p.: il.; 30 cm.

Disponível também via World Wide Web.

Texto em português, com resumo em inglês.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do
Paraná. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade.
Área de Concentração: Tecnologia e Sociedade, Curitiba, 2017.

Bibliografia: p. 187-194.

1. Zotero. 2. Jogos digitais. 3. Educação aberta. 4.
Feminismo. 5. Relações de gênero. 6. Movimentos sociais. 7.
Citação de recursos de informação eletrônica. 8. Referências
bibliográficas - Programas de computador. 9. Tecnologia -
Aspectos sociais. 10. Tecnologia - Dissertações. I. Merkle,
Luiz Ernesto, orient. II. Santos, Marinês Ribeiro dos, coori-
ent. III. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa
de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade. IV. Título.

CDD: Ed. 22 - 600



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria Geral do *Campus* Curitiba
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
**Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e
Sociedade**



TERMO DE APROVAÇÃO

Título da Dissertação Nº 477

**Questões de Gênero em Jogos Digitais: Uma coleção de recursos educacionais abertos
de apoio à mobilização**

por

Letícia Rodrigues

Esta dissertação foi apresentada às 9h00 do dia **10 de fevereiro de 2017** como requisito parcial para a obtenção do título de MESTRE EM TECNOLOGIA, Área de Concentração – Tecnologia e Sociedade, Linha de Pesquisa – Mediações e Cultura, Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho APROVADO (aprovado, aprovado com restrições, ou reprovado).

Prof^a. Dr^a. Marinês Ribeiro dos Santos
(UTFPR)

Prof^a. Dr^a. Lynn Rosalina Gama Alves
(UNEB)

Prof. Dr. Antonio Luiz Martins dos Reis
(IBDSEX)

Prof. Dr. Luiz Ernesto Merkle
(UTFPR)
Orientador

Visto da coordenação:

Prof^a. Dr^a. Nanci Stancki da Luz
Coordenadora do PPGTE

O documento original encontra-se arquivado na Secretaria do PPGTE



*À minha mãe, Elaine,
a primeira grande jogadora
que eu conheci.*

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos a todas e todos que estiveram presentes no decorrer do desenvolvimento desta dissertação:

Agradeço a Deus pelas suas bençãos, saúde, proteção e força.

A minha família, mãe, avó Iara e tia Cristiane, que me acompanharam e auxiliaram de diversas formas no decorrer destes dois anos. Obrigada pelo amor, apoio, compreensão e carinho.

Ao professor Luiz Ernesto Merkle por sua atenciosa orientação, companheirismo, motivação e pelo auxílio e liberdade em tratar deste tema.

À professora Marinês Ribeiro dos Santos por sua co-orientação, reuniões de grupo, sugestões e considerações que contribuíram grandemente para a formulação deste trabalho.

À professora Lynn Alves e ao professor Toni Reis pelos apontamentos enriquecedores na banca de qualificação que permitiram maior clareza a este trabalho.

A todas as amigas e amigos e colegas de PPGTE que auxiliaram com seu apoio, carinho e motivação. Obrigada pelas conversas, cafés e as valiosas trocas de ideias.

Aos grupos de pesquisa Xuê, Gênero e Cultura Material, Design e Cultura e Gênero e Tecnologia, cujas leituras, apresentações e discussões ajudaram na minha trajetória no PPGTE e na minha trajetória pessoal.

Ao Grupo de Estudos em Gênero e Games e todas as pessoas envolvidas, que motivaram esta pesquisa. Fico grata pelo envolvimento e dedicação na comunidade, nas reuniões, leituras e sugestões.

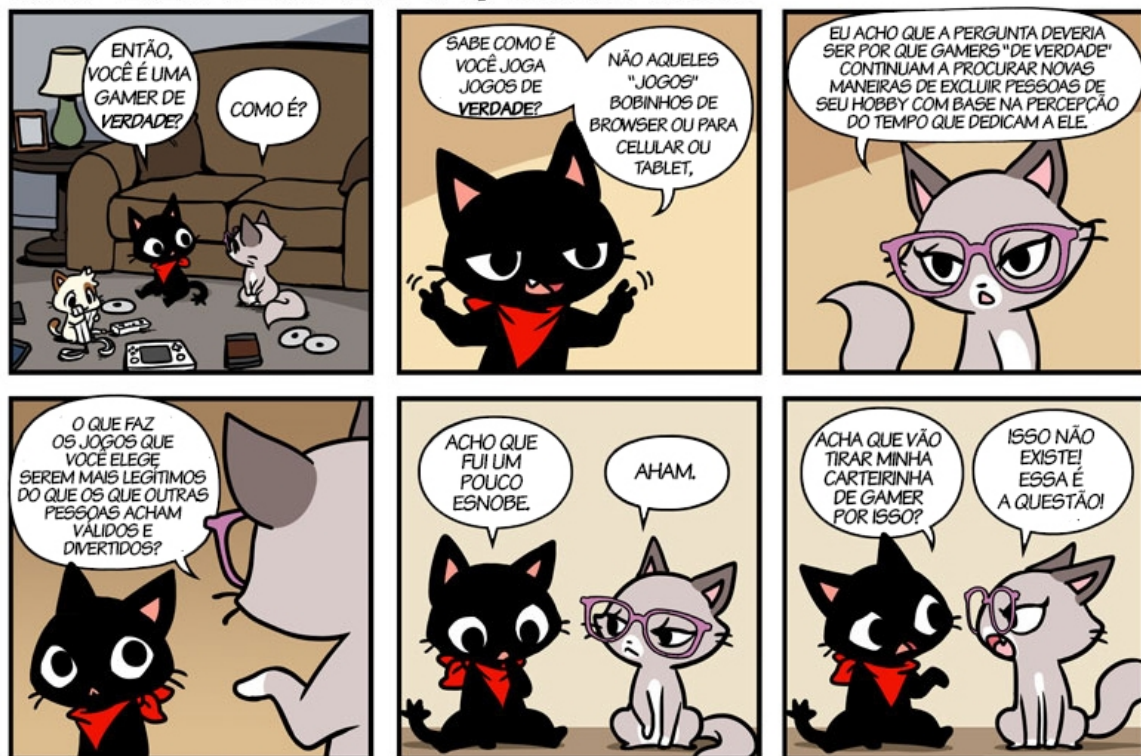
A todas as amigas e amigos, próximos e distantes, que me acompanharam e me motivaram nestes dois anos. Agradeço o apoio, os momentos de descontração e o carinho.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade (PPGTE) por oportunizar o desenvolvimento deste Mestrado.

E a todas as pessoas que auxiliaram nesta pesquisa, direta ou indiretamente.

Muito obrigada!

the GaMERCaT by Samantha Whitten



theGaMERCaT.com

[tradução própria]

RESUMO

RODRIGUES, Letícia. **Questões de Gênero em Jogos Digitais**: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. 235 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017.

Vários grupos, tais como as mulheres, gays, lésbicas, bissexuais, transexuais e transgêneros, têm reivindicações de participação em jogos digitais o que tem gerado um cenário de transformações nessa comunidade. Parte desse movimento é decorrente da maneira como determinadas pessoas vem sendo marginalizadas e invisibilizadas nesse meio devido à questões de sexo/gênero, raça/etnia entre outras clivagens. Estas pessoas ou grupos têm reivindicado de modo crescente, a partir de diversas estratégias, seu reconhecimento pela indústria e pelas comunidades simpatizantes, e/ou inclusive pelas próprias comunidades nas quais jogam. Este trabalho discorre sobre as questões de gênero no âmbito dos jogos digitais na perspectiva dos estudos de gênero e do feminismo. Procuro refletir sobre a atividade de jogar por meio do conceito de tecnologias de gênero através das quais relações de gênero específicas são muitas vezes reiteradas ou até mesmo forçadas, considerando a maneira como estes jogos são muitas vezes desenvolvidos (divisão de trabalho), divulgados (padrões heteronormativos, eurocêtricos, etc) ou vivenciados (machismo, misoginia, racismo, e outros preconceitos). Através desta pesquisa apresento o protótipo em *Zotero* de uma coleção aberta que visa facilitar o acesso e circulação de recursos que podem auxiliar na discussão das questões de gênero e suas interseccionalidades. Por meio deste protótipo, é delineada a estrutura de uma futura coleção, em plataforma ainda a determinar. Almejo futuramente um espaço pedagógico que promova o questionamento das normatizações de gênero e da naturalização de práticas excludentes, seja no ensino dos jogos digitais (cursos de graduação, especialização, etc), como algo a ser considerado nos espaços de desenvolvimento de jogos na indústria, nas práticas cotidianas de jogadoras/es, e/ou nas temáticas de pesquisadoras/es da área. Enfatizamos o caráter aberto da coleção no sentido de proporcionar futuras contribuições ao seu acervo, permitindo que ela seja atualizada frente as transformações recorrentes no cenário dos jogos digitais em relação às dimensões sociais, culturais e históricas. Uma tal coleção seria o primeiro passo no reconhecimento de participantes cuja invisibilização é clara na área de jogos digitais.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Tecnologias de Gênero. Feminismo. Recursos Educacionais Abertos. Coleção Aberta

ABSTRACT

RODRIGUES, Letícia. **Gender Issues in Digital Games: Mobilizing engagement through an open educational resources collection.** 2017. 235 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2017.

Several groups, such as women, gays, lesbians, bisexuals, transexuals and transgender, have claims of participation in digital games which has generated a scenario of transformations in this community. Part of this movement is due to the way in which certain people have been marginalized and invisible in this environment due to issues of sex/gender, race/ethnicity and other cleavages. These individuals or groups have increasingly claimed, from various strategies, their recognition by industry and sympathetic communities, and/or even by the communities in which they play. This research discusses gender issues within the context of digital games from the perspective of gender studies and feminism. I seek to reflect on the activity of playing through the concept of technologies of gender through which specific gender relations are often reiterated or even forged, considering how these games are often developed (division of labor), disclosed (patterns Heteronormative, Eurocentric, etc.) or experienced (chauvinism, misogyny, racism, and other prejudices). Through this research I present the prototype of an open collection in *Zotero* that aims to facilitate the access and circulation of resources that can help in the discussion of gender issues and their intersectionalities. By means of this prototype, the structure of a future collection, in platform yet to be determined, is outlined. I aim that in the future it can be a pedagogical space that promotes the questioning of gender norms and the naturalization of exclusionary practices, whether in the teaching of digital games (undergraduate courses, specialization, etc.), as something to be considered in games development spaces in industry, in the daily practices of players, and/or in the themes of researchers in the area. We emphasize the open character of the collection in the sense of providing future contributions to it, allowing it to be updated in the face of the recurring transformations in the digital games scene in relation to social, cultural and historical dimensions. Such a collection would be the first step in recognizing participants whose invisibility is clear in the area of digital games.

Key-words: Games. Technologies of Gender. Feminism. Open Educational Resources. Open Collection

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|-----|
| Figura 1: Capa do Jogo The Last of Us, com a protagonista Ellie em primeiro plano..... | 22 |
| Figura 2: Protagonista Max Caulfield do jogo Life is Strange..... | 23 |
| Figura 3: Arte promocional do jogo brasileiro Toren..... | 31 |
| Figura 4: Tira GamerCat de Samantha Whitten..... | 35 |
| Figura 5: Tira GamerCat de Samantha Whitten..... | 36 |
| Figura 6: Tira GamerCat de Samantha Whitten..... | 37 |
| Figura 7: Tela de chat do jogo LoL com comentário machista..... | 60 |
| Figura 8: Tela de chat do jogo LoL, com comentários machistas..... | 61 |
| Figura 9: Ameaça de morte homofóbica no chat do jogo LoL..... | 69 |
| Figura 10: Comentários homofóbicos no chat do jogo LoL..... | 69 |
| Figura 11: Comentários homofóbicos no chat do jogo LoL..... | 70 |
| Figura 12: Capa do livro From Barbie to Mortal Kombat..... | 74 |
| Figura 13: Capa do jogo Barbie Fashion Designer (1996), ilustrando a boneca Barbie..... | 75 |
| Figura 14: Capa do jogo Mortal Kombat (1992)..... | 76 |
| Figura 15: Exemplo de personagens codificados visualmente por relações de gênero no jogo de luta Soul Calibur III/IV..... | 77 |
| Figura 16: Sonya Blade na tela do jogo Mortal Kombat (1992)..... | 78 |
| Figura 17: Capa do livro Beyond Barbie and Mortal Kombat..... | 79 |
| Figura 18: Referências ao movimento riot grrrl e ao fanzine no jogo Gone Home (2013)..... | 92 |
| Figura 19: Relacionamentos são uma parte importante no desenrolar do jogo Life is Strange (2015)..... | 93 |
| Figura 20: Tela do jogo Secret Paths in the Forest..... | 108 |
| Figura 21: Tela do jogo Doom (1993)..... | 109 |
| Figura 22: Tela do jogo Sim City 2000 (1993)..... | 109 |
| Figura 23: Tela do jogo Chop Suey (1995)..... | 110 |
| Figura 24: Tela do jogo Zero Zero (1997)..... | 110 |
| Figura 25: Capa do jogo Nights into Dreams (1996)..... | 113 |
| Figura 26: Personagens de Hamtaro, uma série que acompanha as aventuras de hamsters..... | 119 |
| Figura 27: Personagens de Yu-Gi-Oh!, uma série sobre jogos de cartas de “monstros” criaturas fantásticas..... | 120 |
| Figura 28: Personagens de Pokémon, um amplo panteão de criaturas kawaii e kakkoi..... | 121 |
| Figura 29: Capa do livro Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture... 125 | 125 |
| Figura 30: Capas dos jogos da Trilogia Mass Effect, ilustrando a personagem protagonista Commander Shepard (homem)..... | 129 |
| Figura 31: Capa reversível do jogo Mass Effect 3, ilustrando a personagem protagonista Commander Shepard (mulher)..... | 130 |
| Figura 32: Personagem Kratos, protagonista da série de jogos God of War..... | 140 |
| Figura 33: Personagem Lara Croft, protagonista da série de jogos Tomb Raider..... | 141 |
| Figura 34: Avatar personalizada no jogo The Elder Scrolls V – Skyrim..... | 142 |
| Figura 35: Quantidades de itens existentes na coleção..... | 158 |
| Figura 36: Item A Dating Sim, na coleção Gênero e Jogos na Zotero..... | 161 |
| Figura 37: Item Beyond Barbie and Mortal Kombat:... na coleção Gênero e Jogos na Zotero..... | 162 |
| Figura 38: Item Girl Gamers Episode 1:... na coleção Gênero e Jogos na Zotero..... | 163 |
| Figura 39: Item “Game designer de dia, drag queen a noite:...” na coleção Gênero e Jogos na Zotero.. 164 | 164 |
| Figura 40: Tela Inicial da Coleção na plataforma Zotero..... | 167 |
| Figura 41: Detalhe da página inicial com link para a Biblioteca de Grupo (Group Library)..... | 167 |
| Figura 42: Navegação da Biblioteca de Grupo..... | 168 |
| Figura 43: Menu de navegação da Biblioteca de Grupo..... | 169 |
| Figura 44: Itens na palavra-chave “feminismo” na coleção Gênero e Jogos na Zotero..... | 170 |
| Figura 45: Itens na subseção “Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais” na coleção Gênero e Jogos na Zotero..... | 170 |
| Figura 46: Busca por nome de autor/a resultados para “Shaw”..... | 171 |
| Figura 47: LGBTQ Video Game Archive, tela inicial..... | 172 |
| Figura 48: FEMICOM – The Feminine Computer Museum, tela inicial..... | 174 |

| | |
|--|-----|
| Figura 49: Depoimento de uma pessoa sobre o personagem Krem..... | 177 |
| Figura 50: Captura de tela do jogo Lim..... | 178 |

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| PREFÁCIO..... | 13 |
| INTRODUÇÃO..... | 17 |
| 1. JOGOS DIGITAIS, GÊNERO E TECNOLOGIA..... | 27 |
| 1.1 AFINAL O QUE SÃO JOGOS DIGITAIS?..... | 28 |
| 1.2. JOGOS DIGITAIS COMO TECNOLOGIAS SOCIAIS..... | 39 |
| 1.3. JOGOS DIGITAIS COMO TECNOLOGIAS DE GÊNERO..... | 44 |
| 2. OS ESTUDOS DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS..... | 53 |
| 2.1. A VIOLÊNCIA CONTRA MULHERES..... | 55 |
| 2.2. A VIOLÊNCIA CONTRA LÉSBICAS, GAYS, BISSEXUAIS, TRANSGÊNEROS, TRANSEXUAIS E TRAVESTIS..... | 63 |
| 2.3. ASPECTOS HISTÓRICOS SOBRE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS..... | 72 |
| 2.3.1. O Movimento de Jogos para Meninas, suas contradições e desdobramentos..... | 74 |
| 2.3.2 Jogos como espaços de experimentação além de estereótipos de gênero... | 104 |
| 2.3.3 Identificação e Representação: alguns conceitos úteis para análise e desenvolvimento de jogos digitais..... | 124 |
| 3. A COLEÇÃO “GÊNERO E JOGOS” | 149 |
| 3.1. COLEÇÕES DIGITAIS..... | 151 |
| 3.2. RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA)..... | 153 |
| 3.3. APRESENTAÇÃO DA COLEÇÃO “GÊNERO E JOGOS” NA PLATAFORMA ZOTERO..... | 155 |
| 3.3.1. Critérios de seleção e adição de recursos..... | 164 |
| 3.3.2. Como utilizar a coleção “Gênero e Jogos”: sugestões de uso e navegação. | 166 |
| 3.6. REFERÊNCIAS DE CONCEPÇÃO: <i>LGBTQ VIDEO GAME ARCHIVE & FEMICOM – THE FEMININE COMPUTER MUSEUM</i> | 172 |
| 3.6.1. <i>LGBTQ Video Game Archive</i> | 172 |
| 3.6.2 <i>FEMICOM – The Feminine Computer Museum</i> | 174 |
| 3.7. UMA COLEÇÃO DE APOIO À MOBILIZAÇÃO DA COMUNIDADE GAMER... | 175 |
| 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS: DESDOBRAMENTOS E OBJETIVOS FUTUROS DA COLEÇÃO GÊNERO E JOGOS..... | 181 |
| REFERÊNCIAS..... | 187 |
| REFERÊNCIAS DE JOGOS..... | 199 |
| APÊNDICES..... | 203 |
| APÊNDICE A – REFERÊNCIAS EM “ACERVOS, SITES E BLOGUES” | 204 |
| APÊNDICE B - REFERÊNCIAS EM “CURSOS” | 205 |

| | |
|--|------------|
| APÊNDICE C – REFERÊNCIAS EM “DEPOIMENTOS” | 206 |
| APÊNDICE D – REFERÊNCIAS EM “FEMINISMO(S) E ESTUDOS DE GÊNERO”... 207 | |
| APÊNDICE E – REFERÊNCIAS EM “GRUPOS DE PESQUISA E MOBILIZAÇÃO SOCIAL ” | 210 |
| APÊNDICE F – REFERÊNCIAS EM “INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE GÊNERO EM JOGOS” | 211 |
| APÊNDICE G – REFERÊNCIAS EM “INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS FEMINISTAS E ESTUDOS DE GÊNERO” | 213 |
| APÊNDICE H – REFERÊNCIAS EM “JOGOS” | 214 |
| APÊNDICE I – REFERÊNCIAS EM “LIVROS E CAPÍTULOS DE LIVROS: BIBLIOGRAFIA SOBRE GÊNERO” | 215 |
| APÊNDICE J – REFERÊNCIAS EM “LIVROS E CAPÍTULOS DE LIVROS: BIBLIOGRAFIA SOBRE GÊNERO E JOGOS” | 217 |
| APÊNDICE K – REFERÊNCIAS EM “LIVROS: BIBLIOGRAFIA SOBRE JOGOS” 221 | |
| APÊNDICE L – REFERÊNCIAS EM “PESQUISA ACADÊMICA” | 222 |
| APÊNDICE M – REFERÊNCIAS EM “PESQUISADORAS/ES, DESENVOLVEDORAS/ES, ESTÚDIOS E EMPRESAS” | 230 |
| APÊNDICE N – REFERÊNCIAS EM “PODCASTS” | 233 |
| APÊNDICE O – REFERÊNCIAS EM “VÍDEOS, SÉRIES E DOCUMENTÁRIOS”. 234 | |

PREFÁCIO

Quando tinha cinco anos ganhei meu primeiro console de videogames, um *Master System III* com o jogo *Sonic – The Hedgehog* incluído. As aventuras do frenético ouriço azul são uma memória muito agradável. Lembro-me de já ter jogado outros jogos em consoles de um tio ou outros/as parentes, mas essa memória é mais querida porque foi o *meu* primeiro console. Tanto minha mãe quanto meu pai tinham interesse em jogos de videogame. Assim foi consequencial que eu tivesse contato com eles. Enquanto eu era criança, em meus anos de jogadora, eu nunca havia ouvido diretamente nenhuma referência à distinção de gênero em relação ao meu hábito de jogar.

A partir dos doze, treze anos, percebi aos poucos que nem todas as meninas de minha idade tinham por costume dedicar horas para terminar a Lenda de Zelda¹, ou pediam de aniversário o novo console da *Sony*. Meu interesse por jogos digitais nunca me foi negado pela minha identidade de gênero, mas por vezes por questões financeiras. Consoles e jogos eram (e ainda são) caros e não pude jogar tudo o que gostaria enquanto era criança e adolescente. Mesmo assim tive acesso a uma vasta quantidade de jogos de diversas categorias. Levei algum tempo para perceber que mesmo com uma infinidade de narrativas diferentes eu quase nunca havia jogado com uma mulher protagonista.

Jogos eram uma janela para uma vida diferente da minha e eu não ligava de ser um homem (ou qualquer outra criatura do sexo masculino) em quase todos eles. De certa forma eu reparava nos bustos avantajados e nos biquínis das moças nos jogos de luta, mas elas estavam por toda parte na mídia, não é mesmo? Eu havia aprendido que as moças eram desenhadas assim porque era do interesse de alguém, mas não havia gasto muito tempo pensando em alternativas para isso.

Afinal era tudo fantasia, não é?

Em uma mesa redonda composta por mulheres sobre Mulheres nos Quadrinhos, na Gibicon 0, foi a primeira vez que aprendi sobre a sexualização feminina nos quadrinhos. Como aspirante a ilustradora cursando então Design

1 Série de jogos *The Legend of Zelda*, para os consoles da Nintendo.

Gráfico, eu me peguei revendo meus hábitos em desenhar personagens femininas, pois eu reproduzia muito do que via nas mídias *geeks/nerds* que eu consumia, mesmo sem me dar conta disso.

Eu havia me acostumado com a ideia de que poucas mulheres e meninas dedicavam muito tempo aos jogos, mas eu também conhecia mulheres e meninas que jogavam e me parecia, na época, apenas uma questão de preferência pessoal. Como não possuía internet banda larga em casa até meus dezoito anos eu fiquei de fora dos ambientes de jogos online e a salvo de qualquer contestação direta de minha legitimidade como jogadora. Meus amigos/amigas e colegas nunca questionaram abertamente meu gosto por jogos.

Claro que o imaginário de que homens eram “melhores em jogos” havia penetrado na minha vivência social e, como uma pessoa competitiva, eu me orgulhava de dedicar tempo e esforço em ser uma “*gamer* séria”. Parte de mim sabia que minha legitimação neste espaço dependeria disso. Aos poucos comecei a juntar pequenos fragmentos do machismo sutil do dia-a-dia. Um jogador que levava a pior contra mim em um jogo de luta, certa vez, disparou: “Não ganha de mim. Eu já tenho trauma de perder para uma menina em um torneio”.

O estranhamento foi maior quando em uma mesa redonda sobre jogos no R-Design Sul, um rapaz relatou que sua amiga era chamada de “lésbica” por jogar online e gostar de jogos. O tema mulheres nos jogos foi pauta da discussão e eu comecei a me dar conta que não estávamos vivendo em uma sociedade igualitária como eu havia sido levada a crer.

Contudo, a minha percepção sobre os feminismos e as lutas sociais só seria esclarecida a partir da disciplina de Design, Cultura e Sociedade, então ministrada pela professora Marinês, no último período do curso de Design Gráfico. Fiquei surpresa em me deparar com uma série de questões sobre gênero, raça/etnia e sexualidade que eu havia vivenciado, mas não havia feito uma reflexão crítica sobre.

Na época, Saulo Mohana, um amigo do curso de graduação, me enviou uma web-série da feminista canadense Anita Sarkeesian², *Tropos vs Mulheres nos Videogames*. Sarkeesian analisava criticamente os jogos digitais, em uma perspectiva feminista, apontando os aspectos problemáticos em jogos populares

2 (SARKEESIAN, [S.d.])

que reproduziam machismo e misoginia. Sarkeesian foi (e ainda é) violentamente assediada e perseguida online por seu posicionamento e pela sua produção. A abordagem de Sarkeesian foi minha primeira janela para começar a analisar criticamente os jogos que tanto me fascinavam.

No mesmo período eu começava a jogar o primeiro jogo online ao qual me dediquei com afinco, League of Legends, que me encantou com sua mistura de estratégia e combate e sua infinidade de personagens diferentes que requeriam atenção própria para aprender a jogar. Ao mesmo tempo a comunidade do jogo e os jogadores/as me escandalizaram com os níveis de violência, assédio, machismo, homofobia, racismo e misoginia presentes em seus discursos. Uma amiga havia me chamado para jogar League, mas logo dados da própria empresa do jogo me diriam que em 2012, apenas 10% de seu público eram identificadas como mulheres. Curiosamente, em certa ocasião eu ouvi de um amigo jogador que meu apelido no League não era “feminino” e que nos chats do jogo eu “falava como um menino”.

League of Legends apresentava uma série de personagens femininas diferentes, mas suas silhuetas eram sempre a mesma, com raras exceções. Seguindo uma sugestão de Saulo, e sob a orientação da professora Marinês, meu Trabalho de Diplomação se dedicou a analisar a representação gráfica das personagens do jogo³ e como essas figuras eram retratadas de forma a serem aprazíveis para um suposto “olhar masculino”, reproduzindo regimes de representação machistas.

O trabalho me renderia o contato com demais pessoas interessadas em debater questões de gênero nos jogos, assim como outros trabalhos e pesquisas. Em 2014, a convite do professor Rodrigo Freese Gonzatto (PUC-PR), iniciamos um grupo de pesquisa em Gênero e Games⁴, a partir de uma palestra de mesmo nome (que para minha diversão atraiu estudantes incautos que pensaram que o termo gênero se referia às categorias de jogos e não às relações de gênero).

O grupo Gênero e Games nos fez perceber o interesse das pessoas em debater essas questões e ao mesmo tempo a dúvida em saber por onde começar a estudar, ou procurar. Foi quando, em 2015, ingressei no Mestrado em Tecnologia e Sociedade do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade da

3 (RODRIGUES, 2014)

4 Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/generoegamesgg/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Universidade Tecnológica Federal do Paraná sob a orientação do professor Merkle. Ele me sugeriu trabalhar com uma coleção de recursos educacionais abertos que buscasse atender demandas como as das/dos integrantes do Grupo de Estudos em Gênero e Games (G.G.), originando a pesquisa e o projeto de coleção aqui apresentados.

Pesquisando sobre gênero e jogos percebemos tanto o tenebroso lado violento, abusivo e desalentador da situação da indústria e das comunidades *gamers*, quanto, felizmente, os efeitos e as influências do movimentos feministas e LGBT em promover transformações nessa cultura.

Nos últimos anos eu joguei “como uma mulher”, joguei junto a muitas mulheres, joguei junto a lésbicas, gays e transgêneros. Somos, em nossas diversas intersecções, jogadoras e jogadores invisibilizadas/os e marginalizadas/os na cultura *gamer*. Joguei com personagens femininas e personagens não-binários, explorei relacionamentos não-heteronormativos e diferentes expressões e identidades de gênero em jogos que conseguem apresentar narrativas inclusivas.

Com esta perspectiva em mente, eu busco por meio do projeto de coleção proposto aqui auxiliar na disseminação e circulação dessas abordagens. O que apresento neste momento é apenas um protótipo, mas há a pretensão de que esse processo continue de maneira a constituir uma coleção de apoio aos estudos de gênero nos jogos digitais, servindo como mais uma ferramenta para que os jogos possam ser cada vez mais democráticos e contemplem cada vez mais pessoas.

Jogos nos entretêm, nos permitem fantasiar e brincar com realidades e habilidades diferentes, também nos permitem refletir sobre as sociedades e culturas nas quais estamos inseridas/os e apresentar posicionamentos políticos. Seu potencial ainda é muitas vezes deixado de lado, sem uma reflexão mais profunda sobre as mensagens que os jogos que produzimos e consumimos estão passando sobre nossa cultura. Nesse sentido, jogos digitais podem ser uma tecnologia de mobilização social e convém explorá-los como tal.

INTRODUÇÃO

O objetivo geral deste trabalho é a construção de um protótipo de uma coleção de recursos educacionais abertos (REA) (AMIEL, 2012) sobre gênero e jogos digitais com vistas ao empoderamento de segmentos subalternizados, sejam essas pessoas desenvolvedoras/es, jogadoras/es, simpatizantes, ou pesquisadoras/es de gênero e/ou jogos, entre outras/os interessadas/os em pensar estas questões na área de jogos digitais. Tenho por princípio que o meio dos jogos é um ambiente demasiado excludente para pessoas que não se encaixam no imaginário do “*gamer* padrão” (ou “jogador padrão”). Este entendido como o “homem” branco, cisgênero e heterossexual, segundo Adrienne Shaw (2014), uma das autoras que balizaram esta pesquisa. Identidades divergentes dessa “norma” passam a ser consideradas como “intrusas” ou “não legítimas” nas culturas estabelecidas nas comunidades que jogam, o que implica em práticas discriminatórias e violências diversas, conforme veremos no Capítulo 2.

Considero a seguinte pergunta de pesquisa: como organizar uma coleção de recursos educacionais abertos, por meio de um protótipo na plataforma *Zotero*, com vistas à facilitação ao acesso, à recuperação e à apropriação de recursos que possam também facilitar a compreensão, a problematização e o engajamento às questões de gênero nos jogos digitais?

Com isto em mente, a construção desta referida coleção de recursos (melhor descrita no Capítulo 3), visa apresentar e problematizar assimetrias de gênero no que se refere às condições adversas enfrentadas por mulheres, Lésbicas, Gays,

Bissexuais, Travestis e Transexuais (LGBT), assim como outras pessoas quaisquer, para quem marcadores identitários de raça/etnia, classe social ou geração tenham interseção. A princípio tal Coleção recebeu o nome “Gênero e Jogos”.

Neste trabalho, no entanto, dadas as dimensões do recorte estabelecido, tenho por intuito explorar e refletir sobre as questões de gênero no âmbito dos jogos digitais. Considero a ocorrência das intersecções de raça/etnia, sexualidade, classe e geração nesse meio, mas uma fundamentação mais aprofundada destas categorias de análise é trabalho de pesquisas futuras, e optei por deixar fora do escopo desta pesquisa.

A coleção proposta e organizada, entretanto, visa a agregar conteúdo que trabalhe as diversas categorias e intersecções inseridas nos estudos de gênero, pois almeja-se que ela também dê suporte a outros trabalhos, ou atenda a outras demandas da comunidade. Dessa maneira, esta coleção encontra-se aberta para que outras questões venham a ser inseridas e discutidas no contexto dos jogos dada sua relevância para a criação de um espaço cada vez mais democrático e inclusivo, nas diferentes dimensões apresentadas pelos jogos digitais (produção acadêmica, desenvolvimento de jogos, crítica de jogos, consumo, comunidades, entre outras).

No decorrer deste trabalho compreendo o termo “coleção”⁵ como um espaço semelhante a uma biblioteca de recursos e referências disponibilizadas no meio digital que podem servir como ferramentas didáticas e de pesquisa para diversos fins relacionados ao tema gênero e jogos digitais.

Em termos teóricos busco pensar os jogos digitais como tecnologias de gênero (DE LAURETIS, 1987) por meio das quais discursos e pedagogias sobre posições específicas de sujeito são também reiterados ou forjados. Compreendo tecnologias de gênero como um sistema de “técnicas e estratégias discursivas” (DE LAURETIS, 1987, p. 38) por meio do qual ocorre a construção de relações de gênero específicas.

5 O uso do termo “coleção” é utilizado no contexto da biblioteconomia e usado pela plataforma Omeka, *software* utilizado na construção de um espaço de experimentação no grupo de pesquisa Xuê (UTFPR). Os termos Biblioteca e Grupo, por sua vez, são utilizados na plataforma Zotero, que acabou por abrigar a principal contribuição desta dissertação. Mantenho coleção, em vez de grupo, pois futuramente almejo de fato organizar uma coleção no Arcaz (repositório de recursos do Xuê) com os respectivos itens disponíveis para recuperação, caso a licença permita, mas isto ainda é projeto, mas que fará uso da organização aqui explorada.

Disputas são travadas diariamente para que pessoas que jogam e/ou desenvolvem jogos sejam ouvidas e tenham suas identidades respeitadas e legitimadas. Nesse sentido, os tensionamentos propostos por militâncias sociais feministas e grupos LGBT, assim como movimentos étnico-raciais de combate ao racismo, têm promovido e promovem questionamentos e problematizações das normas vigentes que operam nas comunidades de jogos, em seus diversos âmbitos: desenvolvimento, consumo, relações sociais, etc.

É justamente nesse cenário de disputas que a proposta para a coleção de recursos educacionais abertos se localiza. Por meio do enfoque desejado para a coleção, espero construir um espaço para agregar estas militâncias e os sujeitos marginalizados e/ou omitidos nos discursos hegemônicos dos jogos digitais.

Como critério para a montagem da coleção foram selecionados materiais de diversos formatos que possam contribuir para o tensionamento de questões de gênero nos jogos digitais, embora também possam ser correlacionadas a questões de raça/etnia e sexualidade, classe, geração, etc. O caráter dos recursos está sujeito a disponibilidade dos mesmos, o critério de seleção refere-se à temática, estando assim inclusos quaisquer formatos, sejam eles vídeos, jogos, notícias, artigos acadêmicos ou não-acadêmicos, documentários, filmes, livros, depoimentos, cursos, entre outros. A coleção possui caráter aberto no sentido de ser de livre acesso e proporcionar futuras contribuições de terceiros, para assim incrementar seu acervo.

As pesquisas acadêmicas em jogos são ainda um terreno em construção, tal como os estudos que vinculam dimensões de gênero, feminismo, diversidade sexual, e/ou raça/etnia aos jogos digitais. Estas questões podem ainda ser melhor trabalhadas em pesquisas sobre jogos, especialmente de maneira a considerar o impacto de práticas discriminatórias (ex. machismo, racismo, homofobia, transfobia, etc.) na vida das pessoas que jogam e/ou desenvolvem jogos, ou que gostariam de jogar e/ou desenvolver jogos.

Tendo como ponto de partida a relação entre tecnologia e sociedade do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade através da linha de pesquisa “Mediações e Culturas”, busco argumentar a relevância dos jogos digitais enquanto tecnologias sociais. Andrew Feenberg comenta que a visão comum,

muitas vezes ingênua, mas interessada, que se tem de tecnologia é aquela “puramente instrumental”, “isenta de valores” e “irrefletidamente assumida” (FEENBERG, 2010). Essa definição convém para falar da maneira como muitas vezes encaramos os jogos digitais e suas implicações sociais.

Os jogos digitais podem ser pensados como tecnologias que ganham destaque na contemporaneidade dadas as diversas possibilidades de apropriação que esse meio possui (educação, entretenimento, mobilização social, saúde, etc). Os jogos digitais são, costumeira e ligeiramente, considerados “tecnológicos”, dados seus suportes material e lógico e suas origens facilmente identificadas na computação, sem uma maior problematização ou refinamento. A visão assumida ao tratar de jogos, entretanto, visa pensar sua relação com a tecnologia de outras maneiras que critiquem posições e compreensões de determinismo tecnológico.

A abordagem que busco neste trabalho procura desvincular a ideia de tecnologia simplesmente como uma “entidade” movida por si mesma cuja concepção estaria isenta de escolhas e interesses particulares e políticos. Como mencionei previamente e reitero por meio de Mary Flanagan (2009), neste trabalho gostaria de apontar os jogos como tecnologias sociais que produzem relações e sujeitos através de seus conteúdos e das apropriações que fazemos dos jogos. Este conceito é aprofundado no Capítulo 1.

Nesta perspectiva de Ciência Tecnologia e Sociedade (CTS), quando os jogos são entendidos apenas instrumentalmente, os valores, ideologia e hierarquias vigentes nos jogos são mascarados pela naturalização de que jogos são neutros e seu conteúdo problemático é irrelevante para a sociedade por se tratar de “entretenimento” ou “fantasia”.

Ao tratar dos aspectos políticos da tecnologia, Langdon Winner (1980) contesta a “costumeira maneira de pensar” na qual tecnologias são ferramentas neutras cujo uso depende da índole de quem delas se apropria e destaca os processos prévios à sua concepção como elementos importantes para dar significado as formas como pessoas irão interagir e se apropriar destes artefatos. Por aspectos políticos, o autor compreende relações de poder.

É importante notar, como argumenta Shaw (2014), que essas referidas “fantasias” contam histórias e constroem universos que excluem uma grande quantidade de pessoas e possuem pouquíssima diversidade.

Jogos são artefatos produzidos e utilizados por comunidades, e por isto são capazes de reforçar e promover valores específicos que os constituem por meio dos processos de desenvolvimento empregados em sua concepção, seus sistemas de significados estão sujeitos a determinados contextos históricos, culturais, sociais e políticos. O produto final do desenvolvimento de um jogo é perpassado por inúmeras escolhas que por vezes promovem discursos e formas de representação naturalizadas nos imaginários tanto de quem desenvolve o artefato, como de quem o consome e participa de suas diversas formas de apropriação. A maneira como pessoas podem interagir com jogos são mediadas também pelos processos de significação anteriores ao seu uso. Isso não implica dizer, felizmente, que os jogos não sejam apropriados também de maneiras não previstas, que podem viabilizar mudança e contestação. Graças a isto, os movimentos de transformação propostos por grupos ativistas de gênero/sexualidade e raça/etnia, ao incentivar discussões e críticas aos jogos, passam a ganhar destaque nesse cenário.

Os estúdios de desenvolvimento de jogos também são subordinados às demandas e valores das empresas que comercializam e das comunidades que compram suas obras, o que as leva a orientar, projetar e escrever as mesmas histórias, ou desenhar as/os personagens de determinadas maneiras para agradar um dito “público-alvo” (ROSE 2013; 2014; SKALL, 2016). Pode-se, por exemplo, requisitar que uma protagonista não tenha destaque na capa do jogo, como foi o caso do jogo *The Last of Us*⁶ (Figura 1), sob o pressuposto de que a presença de personagens mulheres na capa atrapalharia as vendas (PLUNKETT, 2012). Ou ainda a escolha das personagens pode ser contestada como no caso de *Life is Strange*⁷, em que empresas se recusaram a publicar o jogo se a personagem protagonista (Figura 2), uma mulher, não fosse transformada em um homem (ROUGEAU, 2015). Em ambos os casos, as pessoas envolvidas no desenvolvimento mantiveram-se irredutíveis para manter o conteúdo do jogo

6 *The Last of Us* é um jogo de Playstation 3, lançado em 2013 desenvolvido pela *Naughty Dog*.

7 *Life is Strange* é um jogo multiplataforma, lançado em 2015, desenvolvido pela *Donnod*.

conforme planejado antes de tais interferências. Podemos encarar essas atitudes como um posicionamento político em prol de uma maior diversidade no conteúdo dos jogos.

Figura 1: Capa do Jogo The Last of Us, com a protagonista Ellie em primeiro plano.



Fonte: Disponível em:

<<https://shortdice04gamer.files.wordpress.com/2013/05/the-last-of-us-capa-dlc-pn-n.jpg>>. Acesso em: 11 fev. 2017

Isso nos leva a outro aspecto da indústria de jogos, na qual o espaço em que os jogos digitais atualmente mais encontram liberdade de debate e diversificação encontra-se no cenário independente (jogos indie). Jogos indie, muitas vezes livres das restrições impostas pelas tendências dominantes no mercado de jogos e seus valores interessadamente fundamentados em ideais de consumidores bastante específicos, apresentam novas propostas e temáticas que florescem para horizontes

inexplorados. Ainda que, e é importante ressaltar, que nem sempre os jogos independentes promovem perspectivas diferentes, muitas vezes reproduzindo os mesmos estereótipos de gênero dos jogos que são tendência de mercado.

Figura 2: Protagonista Max Caulfield do jogo Life is Strange



Fonte: Disponível em:

<https://c1.staticflickr.com/9/8601/16619703705_1429a33652_b.jpg>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Com este contexto em mente, tenho por objetivos específicos adjacentes no decorrer deste trabalho:

a) Reunir ao levantamento da coleção um conjunto de referências, a serem disponibilizadas na coleção, que permita às comunidades conhecer mais sobre os estudos de gênero, os estudos feministas, os estudos sobre questões de raça/etnia e sobre a relação entre gênero e jogos e suas demais interseccionalidades.

b) Prototipar uma coleção de REA, na plataforma *Zotero*, com vistas à futura construção de uma Coleção intitulada “Gênero e Jogos”.

c) Organizar e estruturar sub-coleções, em categorias não necessariamente estanques, que, almejo, facilitem a identificação e a recuperação de diferentes itens por parte da comunidade. Esta etapa visa atender as diferentes demandas de quem joga e/ou desenvolve/pesquisa jogos, ou não, mas que sofre preconceito, violência, desconforto, com vistas a problematização, mobilização e empoderamento destas pessoas.

A abordagem metodológica aplicada a este trabalho é qualitativa e envolve a separação de conteúdo prévio a ser adicionada à coleção tendo por base a literatura de gênero selecionada. Procuo explorar o conceito de Tecnologia de Gênero (DE LAURETIS, 1987) aplicando-o aos jogos digitais e assim identificar de que maneiras os jogos se apresentam como tecnologias de gênero.

A categoria “gênero”⁸ é aqui entendida como relacional e pensada a partir de autoras como Judith Butler, Guacira Lopes Louro, Teresa De Lauretis e Beatriz Preciado. Estas, consideram, ainda que em suas abordagens próprias, as relações de gênero enquanto produtoras das diferenças sobre os sujeitos por meio de diversas estratégias políticas, discursivas, corporais, comportamentais, etc.

Em outro momento, e nas medidas deste recorte, exploro o estado dos estudos de gênero nos jogos a partir de uma revisão bibliográfica do tema. Com isto procuro entender o que vem sendo realizado em relação aos estudos de gênero nos jogos e que questões estão sendo ou não colocadas em pauta. São selecionadas literaturas que se dedicam a este tema como central, considerando-o como cerne da pesquisa e não apenas como um desdobramento ou uma possibilidade.

Na perspectiva dos estudos CTS, considero os jogos digitais como tecnologias sociais, distanciando-os do determinismo tecnológico a que convém considerá-los como tecnologia simplesmente com base nos suportes eletrônicos em que se encontram. Busco assim a discussão da agência das pessoas em relação a maneira como os jogos são desenvolvidos e apropriados.

⁸ Cabe a necessidade de diferenciar o termo gênero (gender) empregado neste trabalho do termo “genre”, também traduzido como “gênero”, frequentemente utilizado nos jogos digitais para definir uma categoria de interesse classificatória como: “gênero de jogos de ação, gênero de jogos de aventura, gênero de jogos de RPG”, etc.

O trabalho encontra-se dividido em três Capítulos. O Capítulo 1 “Jogos Digitais, Tecnologia e Gênero” trata das relações entre estas três áreas e aprofunda as definições das categorias selecionadas para análise: “gênero”, “tecnologias de gênero”, “jogos digitais” e “tecnologia”.

O Capítulo 2 “Os estudos de Gênero nos Jogos Digitais” aborda a revisão bibliográfica dos estudos de gênero nos jogos em contextos nacionais e internacionais a fim de possibilitar uma visão geral do assunto. A seção aponta dados da violência sofrida por mulheres e pela população LGBT em sociedade e como isso se relaciona com a violência sofrida no âmbito dos jogos digitais. Ao final da seção são realizados apontamentos sobre os temas que estão ou não estão sendo contemplados de maneira a sugerir investigações futuras.

O Capítulo 3, “A Coleção ‘Gênero e Jogos’”, fala especificamente da coleção, suas definições e características de apresentação, as definições de recursos educacionais abertos, de que maneiras foi organizada sua montagem e sobre a plataforma selecionada para sua realização: a *Zotero*.

Em “Considerações Finais: Desdobramentos e objetivos futuros da coleção Gênero e Jogos” apresento a conclusão do trabalho e uma análise breve da coleção, na qual faço apontamentos sobre possibilidades e investigações em relação ao futuro da coleção e suas apropriações pela comunidade.

1. JOGOS DIGITAIS, GÊNERO E TECNOLOGIA

Neste Capítulo dialogo com autoras/es dos estudos de jogos e dos estudos de gênero para apresentar uma visão dos jogos digitais e sua relação com a tecnologia, na perspectiva dos estudos CTS, que enfatiza a agência das pessoas nos processos de desenvolvimento e consumo de jogos digitais. Este capítulo divide-se em três seções.

Na primeira (1.1) exploro o conceito de jogos digitais, um binômio cujo significado e definições são borradas, múltiplas e cambiantes. Comento também sua relevância cultural em nossas sociedades permeadas pelas mídias digitais.

Na segunda seção (1.2), por meio da abordagem de Flanagan (2009) procuro apresentar os jogos como tecnologias sociais que auxiliam na produção de sujeitos. Assim como comentar sobre as estratégias de desenvolvimento de jogos que enfatizam as relações que os jogos têm com a sociedade, atribuindo-lhes um papel relevante enquanto ferramentas capazes de produzir e auxiliar na produção de transformações sociais, pedagogias, disseminar conhecimento sobre determinado tema, etc.

Na terceira e última seção (1.3), contextualizo a abordagem de gênero adotada neste trabalho, assim como o conceito de tecnologias de gênero e como os jogos digitais se relacionam com este conceito.

1.1 AFINAL O QUE SÃO JOGOS DIGITAIS?

Cada vez mais, os jogos têm ganhado importância fora dos convencionais espaços de entretenimento a que anteriormente foram designados. No Brasil, já é possível encontrar 63 registros de cursos de graduação dedicados ao ensino e desenvolvimento de Jogos Digitais⁹. Em Curitiba existem dois cursos de graduação em Desenvolvimento de Jogos Digitais ofertados ambos por universidades particulares¹⁰.

Lynn Alves (2013) considera o jogo como objeto cultural, para além de ser também uma forma de entretenimento. A autora comenta que a indústria de jogos já supera a do cinema e ocupa o terceiro lugar como maior faturamento do mundo, atrás das indústrias bélica e automobilística. Dada sua capacidade de atrair tantas pessoas, os jogos tornaram-se também e com cada vez mais ênfase, interesse de pesquisas acadêmicas.

No Brasil foi realizado um levantamento de pesquisa em jogos no Banco de Teses e Dissertações da Capes, conduzido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (GPCV), da UNEB (ALVES, 2013). Algumas das principais áreas que se debruçaram na pesquisa das relações entre jogadoras/es e os jogos foram as ciências humanas e ciências sociais aplicadas. A partir do séc. XXI as pesquisas em jogos crescem, totalizando entre 1994 e 2010, 111 trabalhos: 93 dissertações, sendo 1 profissionalizante e 18 teses de doutorado (ALVES, 2013, p.179).

As áreas de maior destaque de investigações foram Educação, que apresentou 23 dissertações, sendo 1 profissionalizante e 5 teses; Comunicação, com 15 dissertações e 6 teses; e Computação/Informática com 26 dissertações (ALVES, 2013, p.179). Curiosamente, como aponta Alves, a área de Educação apresenta uma contradição, apesar de ser a que mais produz pesquisa sobre jogos é ainda resistente em interagir com os mesmos (ALVES, 2013, p.179).

9 Dados do Sistema e-MEC do Ministério da Educação com entrada de palavras-chave “jogos digitais” para cursos de graduação (2015).

10 Tecnologia em Jogos Digitais (PUCPR). Disponível em:

<<http://vestibular.pucpr.br/cursos/tecnologia-em-jogos-digitais/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Tecnologia em Jogos Digitais (Universidade Positivo). Disponível em:

<<http://www.ctpositivo.edu.br/cursos-de-tecnologia/jogos-digitais>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Outro dado interessante apontado pela autora faz referência a interseção da pesquisa e a região geográfica, questão que ela relaciona também à presença de cursos de graduação em jogos e dos polos brasileiros de desenvolvimento de jogos nessas regiões, em suas palavras:

a região Sudeste concentra um percentual significativo de empresas e cursos de graduação (bacharelado e tecnológico) na área de games. O mesmo pode ser dito para a região Sul, que, além de cursos nessa área, abriga o Polo de Games de Santa Catarina. Pernambuco apresenta também um polo de desenvolvimento; as demais cidades evidenciadas na pesquisa (Salvador, Fortaleza, Teresina e João Pessoa) indicam um tímido desenvolvimento, tanto no mercado quanto na formação inicial (ALVES, 2013, p.180).

Outro aspecto que convém comentar são os temas de pesquisa identificados em 19 das 23 dissertações analisadas¹¹, na área de Educação, foram eles: violência (1), juventude (2), RPG (3), cibercultura (2), lúdico (5), aprendizagem (4), ensino da arte (1), consumo (1), subjetividade (1). Neste exemplo em particular, é possível observarmos que até 2010 não havia pesquisa na área de Educação que tivesse por objetivo pensar as relações de gênero nos jogos digitais.

Marcelo Vasconcellos (2013) posiciona a pesquisa acadêmica em jogos como parte de um campo denominado *Game Studies* (literalmente estudos sobre jogos), que surge da necessidade de estudar jogos por si e não como desdobramentos de outras áreas. Uma característica interessante na fala deste autor refere-se ao fato que “um *video game* não pode ser apenas lido, assistido ou ouvido, é importante experimentá-lo, ou, melhor dizendo, explorá-lo” (VASCONCELLOS, 2013, p.12).

Assumo que jogos são um formato de mídia cuja apropriação e interação ocorre primordialmente através do processo de jogar. A título de comparação, chamarei essa forma de “participação direta”. Considero importante a fala de Vasconcellos (2013), pois ela nos apresenta uma característica marcante dos jogos: a agência da jogadora ou do jogador em jogar o jogo para que este possa ser experienciado. Entretanto, não podemos deixar de considerar que há maneiras de interagir com um jogo que não envolvem necessariamente o ato de jogá-lo diretamente, como argumenta Shaw (2014). Esse modo de interação chamamos aqui de “participação indireta”. A participação indireta pode abarcar práticas como assistir outra pessoa jogando. Essa é uma maneira de experimentar o jogo não

¹¹ Segundo a pesquisa nem todas as dissertações puderam ser localizadas.

necessariamente prevista no processo de desenvolvimento. Assim embora um jogo seja inicialmente criado para ser jogado, ele pode sim ao mesmo tempo ser apenas “lido, assistido ou ouvido” dependendo da forma com que outras pessoas interajam com o jogo de maneiras não previstas pelo seu sistema de regras.

Vasconcellos ainda nos fala da dificuldade de tratar os jogos como objeto de estudo devido a sua interdisciplinaridade e constantes transformações; além do emprego da própria terminologia como um fator de complexidade. Aqui emprega-se o binômio “Jogo Digital” para aproximá-lo dos termos utilizados por alguns setores acadêmicos, como empregado no curso proposto pelo MEC, “Tecnologia em Jogos Digitais”. Popularmente, jogos são referidos como “*games*” (literalmente jogos, em sua versão em língua inglesa), jogos eletrônicos (GULARTE, 2010) ou *video games*, versão preferida por Vasconcellos, dada que é a utilizada pelos dicionários Aurélio e Houaiss (VASCONCELLOS, 2013, p. 12).

Em sua tese Vasconcellos investiga o potencial dos jogos para tratar de questões de saúde. Sobre a popularidade dos jogos nas últimas décadas, o autor apresenta os seguintes dados:

A indústria de jogos eletrônicos tem crescido de forma intensa nestes anos, deixando pra trás já em 2007 a indústria cinematográfica em termos de faturamento (GROWTH... , 2008). Em todo o mundo, milhões de pessoas jogam rotineiramente e este público não é mais restrito a crianças e adolescentes. Uma pesquisa realizada em 2011 apontou o Brasil como um dos maiores mercados para video games no mundo (GAP CLOSING... , 2011). Enquanto a população ativa na internet está estimada em 46 milhões de pessoas (10 a 65 anos), o número de jogadores de video games alcança 35 milhões. Destes, 17 milhões de jogadores representam público pagante, tendo gasto 2 bilhões de dólares em video games em 2011 [...] Também significativos são os resultados da pesquisa Tic Crianças 2010, realizada pelo CETIC.br, que entrevistou 2516 crianças de cinco a nove anos de idade (2131 crianças em áreas urbanas e 385 em áreas rurais), focando no uso que faziam das tecnologias de informação e comunicação (TICs). Tal pesquisa revelou que video games on-line eram a atividade mais difundida entre as crianças (90% dos entrevistados jogavam na internet) e, junto com pesquisas escolares na internet (45% dos entrevistados), eram a porta de entrada das crianças para as TICs (BARBOSA; CAPPI; JEREISSATI, 2011) (VASCONCELLOS, 2013, p.17-18).

A esta popularização e crescimento do segmento na sociedade brasileira, Vasconcellos atribui a valorização dos jogos digitais na criação de cursos acadêmicos de graduação e pós-graduação, assim como a criação de programas governamentais de incentivo e abertura de propostas que valorizem o desenvolvimento de jogos (VASCONCELLOS, 2013, p. 18). Podemos citar o jogo

Toren (Figura 3), projeto independente brasileiro desenvolvido pelo estúdio *Swordtales*, incentivado pela Lei Rouanet do Ministério da Cultura, e afinal publicado em 2015 como um exemplo de valorização da produção brasileira de jogos.

A construção da coleção “Gênero e Jogos” busca vincular os estudos de gênero e estudos feministas aos estudos sobre jogos com finalidade de organizar nesse campo, de maneira especificada, uma área que trate das relações de gênero e seus desdobramentos. Tenho em mente, entretanto, que isto deve ser feito com cautela para não resultar na criação de um “nicho” de pesquisa, segregando os estudos em gênero e jogos como sendo algo a parte e não do contexto estrutural da pesquisa em jogos digitais.

Figura 3: Arte promocional do jogo brasileiro *Toren*.



Fonte: Disponível em: <<http://assets.vg247.com/current/2015/05/toren-3.jpg>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Os jogos digitais são elementos (constituintes da) e (constituídos pela) tecnologia digital. Charlie Gere em *Digital Culture* (2008) explora as concepções culturais que cerceiam um mundo caracterizado pelas inovações tecnológicas da era da informação digital. Conforme nos aponta o autor, muitas das atividades cotidianas envolvendo bancos de dados possuem atualmente seu suporte por meio do espaço digital. Ao tratar das mídias de massas ele diz: “Estas mídias estão

começando a convergir para as formas digitais, como a Internet, a *World Wide Web*, e *videogames*, para produzir um panorama midiático digital contínuo”¹² (GERE, 2008, p. 13). Para o autor, esta ascensão da tecnologia digital nas vidas das pessoas está relacionada a outros aspectos contemporâneos como “a globalização, a dominação do capitalismo, a onipresença de tecnologias de informação e comunicações” e a valorização dos campos das tecnociências (GERE, 2008, p.14). Para ele, a tecnologia digital é uma formidável constituinte desses fatores.

Gere destrincha a terminologia e traz o significado técnico da palavra “digital”: “dados na forma de elementos discretos”¹³ (GERE, 2008, p.15) o que leva a consequente associação entre o significado do termo e o artefato capaz de comportar esta ideia: o computador. Gere diz que “computadores são digitais, pois são capazes de manipular e armazenar dados na forma digital, binária” e que tecnologia “computacional” e “digital” se tornam sinônimos (GERE, 2008, p.15). Mas como desenvolve logo em seguida, o termo digital evoluiu de maneira a significar não apenas os dados, mas todo o aparato envolvendo a “agilidade ubiqüitária de mídia e informações, a virtualidade e a conectividade globalizadas”¹⁴ que permeiam o cotidiano na contemporaneidade (GERE, 2008, p. 15). Falar do digital significa fazer uma alusão a toda a cultura que toma forma em torno dos sistemas e artefatos que o desenvolvimento, e a difusão e as apropriações da tecnologia digital fizeram possíveis, incluindo o objeto deste estudo: os jogos digitais.

Nesta perspectiva os jogos digitais encontram-se inseridos numa cultura voltada para a distribuição e emprego digital das informações. Mas afinal o que se entende por “jogo”?

Seguindo a abordagem de Bo Kampmann Walther (2003) a princípio faz-se necessário distinguir “jogo” (*game*) de “brincadeira” (*play*). Walther localiza os jogos (*games*) no terreno de um espaço mais amplo do *play* (brincadeira). A diferença mais evidente se dá pelos esquemas de regras e progressão presentes nos jogos

12 Tradução própria de: “These media are beginning to converge with digital forms, such as the Internet, the World Wide Web, and video games, to produce a seamless digital mediascape.”

13 Tradução própria de: “data in the form of discrete elements”.

14 Tradução própria de: “...instantaneous communication, ubiquitous media and global connectivity”.

que os diferenciam do mero ato de brincar (*play*). Para Huizinga¹⁵, conforme Walther, o ato de jogar/brincar é intrínseco a instituição cultural, em seu meio são construídos significados e códigos no âmbito da semiótica social (WALTHER, 2003).

Daniel Gularte (2010) trata os jogos como uma atividade coletiva e os considera um “expoente cultural das sociedades antigas e modernas” (GULARTE, 2010, p.17). Ele nos aponta também sua relevância em diversas áreas acadêmicas “como a medicina, a política, a arquitetura, a música, a pedagogia, a psicologia, as artes plásticas e o direito” (GULARTE, 2010, p.17). Para este autor, a compreensão de um jogo é uma relação indissociável entre a aceitação e entendimento das pessoas envolvidas no ato, tal como a interpretação de quem ocupa a posição de observação externa. Um aspecto nessa abordagem fica evidente: a importância dos jogos enquanto *atividade social* e assistida. A ascensão dos *e-Sports* nos últimos anos, competições algumas vezes globais de jogos digitais, pode ser encarada como um exemplo do caráter social e coletivo que constitui o meio.

Pesquisas acadêmicas em jogos têm se tornado mais frequentes sob diferentes óticas e com intenções variadas e cabe destacar que, embora ainda isolados e em menor número, as relações de gênero têm sido um dos temas explorados em alguns trabalhos de graduação, dissertações e artigos referentes a jogos, como em Filomena Moita (2007a), Ivelise Fortim (2008, 2013; 2009; 2013; 2013a, 2013b; 2008), Lucas Goulart (2012), Letícia Rodrigues (2014) e Jéssica Nascimento (2016). Sobretudo, tais investigações e análises apresentam temáticas de uma perspectiva feminista, relatando as experiências e o machismo frequentemente enfrentado pelas mulheres nesse meio, especialmente pelo ponto de vista das jogadoras. No Capítulo 2, comento algumas dessas pesquisas com maior detalhe.

Esta seção buscou contextualizar os jogos digitais no Brasil, sua relevância social na contemporaneidade e esclarecer alguns conceitos base através dos quais podemos definir maneiras de entender o que é um “jogo digital”. O “digital” faz referência e integra estes artefatos na cultura da informação que nos rodeia atualmente, não é à toa que hoje jogos invadiram diversos tipos de plataformas. Se antes era necessário um computador “mais potente”, ou adquirir um console de

15 Huizinga, Johan: *Homo Ludens*, 1938.

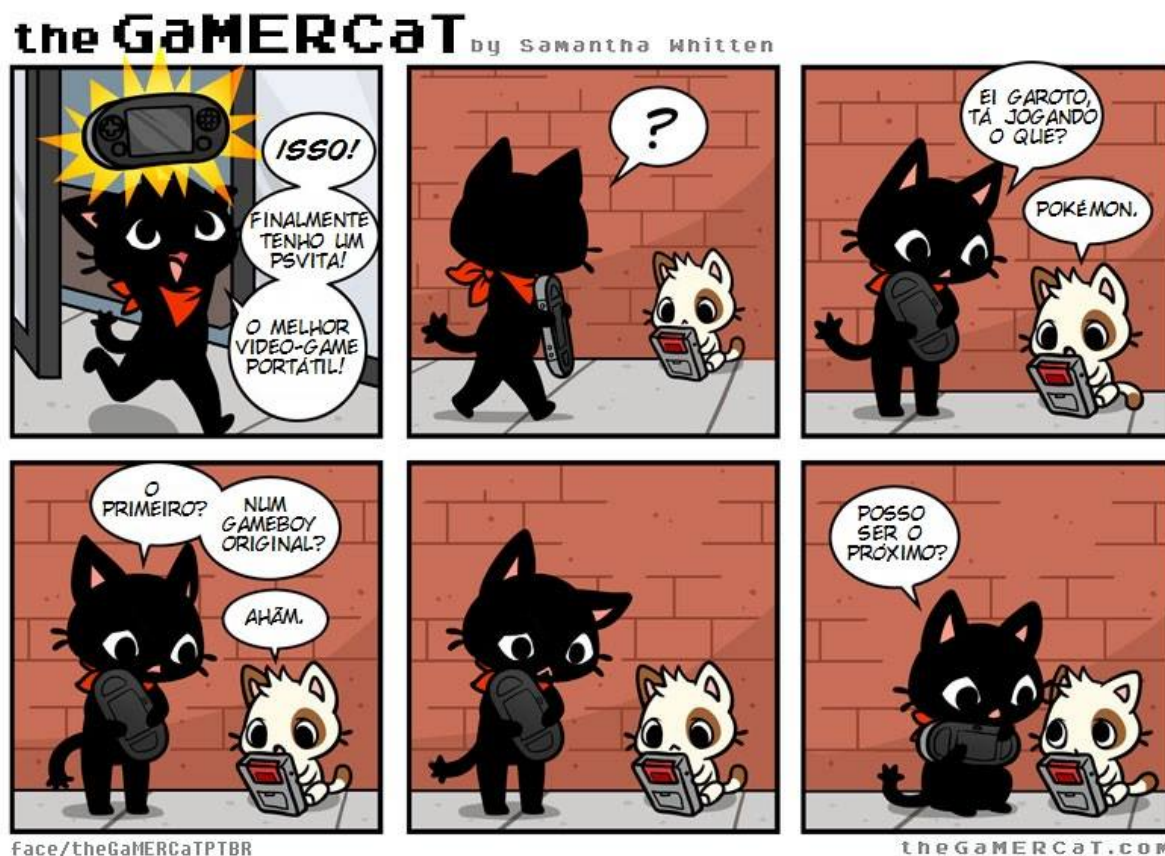
videogames para conseguir jogar, agora uma infinidade de dispositivos é capaz de armazenar e permitir o jogo: celulares, *tablets*, *smartphones* e redes sociais como *Facebook* que tem um sistema de aplicativos para rodar jogos.

Entretanto, questões de classe social são bastante relevantes quando falamos de jogos dado que os preços e impostos sobre consoles de *videogames* e jogos no Brasil são bastante elevados, promovendo através destas práticas uma exclusão das camadas da população menos favorecidas financeiramente. Os aparelhos nos quais jogos podem ser jogados também estão sujeitos a valores elevados, visto que muitos jogos “de ponta” contemporâneos requerem celulares, *smartphones* ou *tablets* que possuem configurações melhores de desempenho e são mais caros. O mesmo ocorre com os jogos de computadores. Computadores considerados “*gamer*” possuem componentes específicos cujo funcionamento é pré-requisito e o seu acesso não é disponível a todas as pessoas devido a clivagens de renda. Como a indústria de jogos se atualiza em ritmo acelerado a cada ano, muitos aparelhos tornam-se logo obsoletos e jogos novos são lançados apenas para suas “novas” versões, promovendo uma lógica capitalista e demandando consumismo por parte do público consumidor.

Essa cultura do consumismo nos jogos é ilustrada com ironia nas tiras do personagem *GamerCat* produzidas pela quadrinista Samantha Whitten¹⁶ (2013-atual). Na tira da Figura 4, o personagem *GamerCat* (que representa o jogador) sai da loja com seu novo console de “ponta” (o *PS Vita*) e ao se deparar com um gatinho jogando num aparelho “das antigas” (o *Gameboy Original*) a primeira edição do popular jogo *Pokémon* perde o interesse no aparelho recém-adquirido.

16 Disponível em: <<https://tapastic.com/celesse>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Figura 4: Tira GamerCat de Samantha Whitten.



Facebook GamerCat Traduzido. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/theGaMERCaTPTBR/photos/a.800612263366368.1073741837.438856216208643/804370102990584/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Três coisas são evidenciadas na tira, a relação da nostalgia com jogos antigos (os “clássicos” *old-school*), a valorização do artefato o console *Gameboy* original, e a noção de que os aparelhos novos são adquiridos não por interesse, mas por seu *status* social (último lançamento do mercado). O contexto é aprofundado na tira seguinte (Figura 5), GamerCat apresenta o console PS Vita e todas suas funcionalidades, mas seu console não roda *Pokémon*. As tiras das Figuras 4 e 5 parodiam o fetichismo tecnológico dos consoles que permeia a comunidade e a cultura *gamer*.

Figura 5: Tira GamerCat de Samantha Whitten

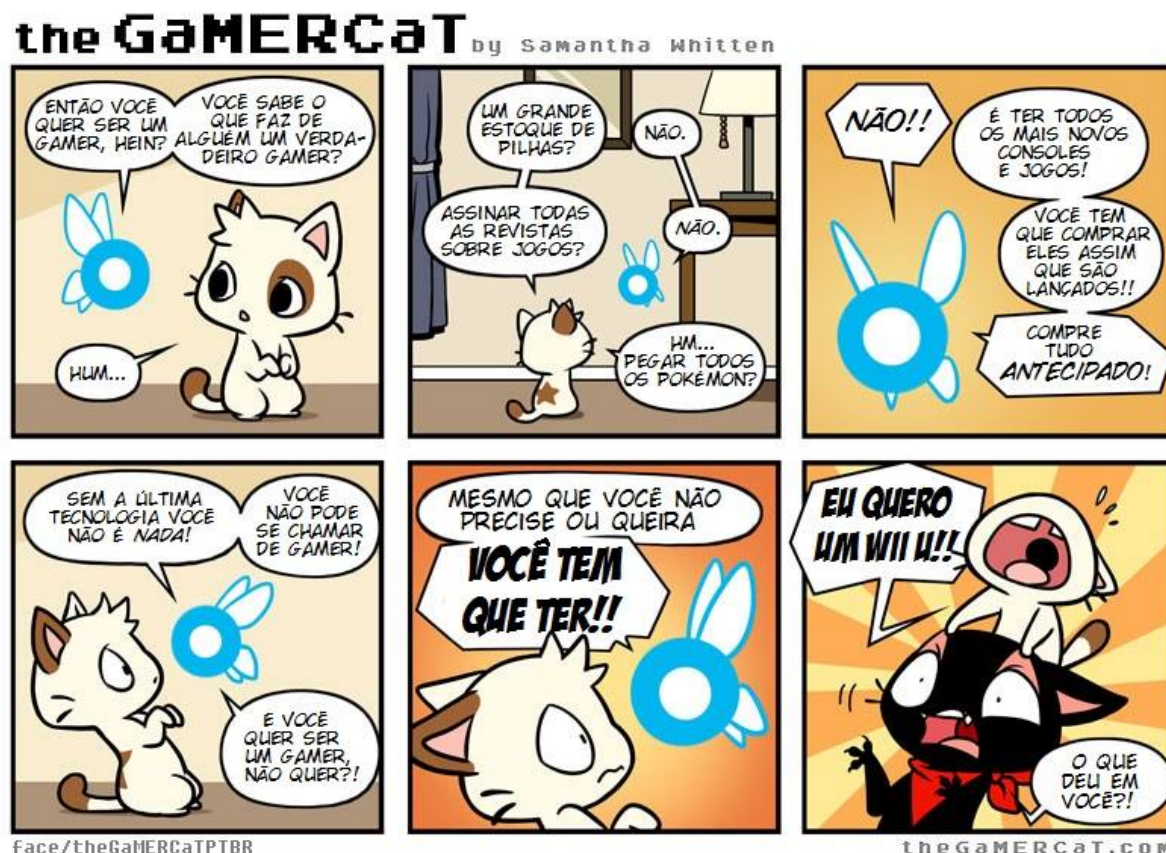


Fonte: Facebook GamerCat Traduzido. Disponível em:

<https://www.facebook.com/theGaMERCaTPTBR/photos/a.800612263366368.1073741837.438856216208643/804382006322727/>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Na tira da figura 6, outra versão da mesma crítica que Whitten faz através do uso do humor ao *status* de “*gamer*” advindo do consumo e da posse dos consoles de última geração. A fadinha (personagem) convence o personagem *Glitch* (o gatinho) para que ele queira adquirir “todos os consoles e jogos” pois isso fará dele um “verdadeiro *gamer*”.

Figura 6: Tira GamerCat de Samantha Whitten



Facebook GamerCat Traduzido.

<<https://www.facebook.com/theGaMERCatPTBR/photos/a.800612263366368.1073741837.438856216208643/804866019607659/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Os preços por vezes abusivos dos jogos no Brasil acabam por incentivar práticas de pirataria e modificação de código nos consoles de maneira a permitir que jogos “não originais” possam ser jogados em aparelhos “destravados”. A internet de banda larga facilita o *download* ilegal de versões de jogos originais “*patched*” para rodar em aparelhos sem licença adquirida para o *software*. Mais do que atribuir valor moral a estas estratégias, observamos em sua existência a denúncia de práticas excludentes por parte do mercado. Jogos podem ser produzidos para multiplataformas (PC, consoles, celulares, etc.) o que hoje em dia facilitaria seu acesso. Mesmo assim, muitas empresas investem em jogos exclusivos para uma única plataforma o que obriga jogadoras e jogadores a adquirirem determinados aparelhos para que estes jogos possam ser rodados, ou simplesmente os exclui de seu público-alvo.

Os processos de desenvolvimento de jogos “de ponta” com cada vez mais camadas de gráficos elaborados e que requerem processamentos mais caros e potentes, estimula um apelo determinista e fetichista da tecnologia nos jogos, promovendo sempre uma busca infundada por “gráficos melhores” e “máquinas mais potentes” como sendo sinônimo de “avanço tecnológico” e representando também no processo hierarquias de poder. A posse dos aparelhos mais “potentes” pode ser considerada um elemento-chave na hierarquia da cultura *gamer*. Como observamos nas tiras de *GamerCat*, para ser um/a “*gamer* de verdade” é necessário possuir os “melhores consoles”.

Nesse sentido, os artefatos (consoles e computadores) são também uma tecnologia de gênero que constitui a cultura *gamer*. Construções de masculinidade são feitas através da “posse” de determinados consoles e calorosas discussões e debates emergem nas comunidades sobre “qual o melhor console”. O consumo de jogos por mulheres, por exemplo, pode ser inferiorizado se elas jogam apenas em celulares ou *tablets*, mas não em computadores ou consoles.

Os aparelhos tornam-se mais caros e os conteúdos ideológicos desses jogos muitas vezes é deixado em segundo plano, pois tais jogos estão interessados em consagrar os avanços e inovações de “*performance*” dos computadores, considerando-os apenas como um aparato de circuitos eletrônicos capaz de produzir imagens mais frenéticas, com mais *pixels*, movimento mais fluído, etc. Como, onde e por quem são produzidos os aparelhos, os consoles, os celulares, os componentes de computador, etc. não são considerados mais informações relevantes e frequentemente sequer passam pela cabeça de consumidoras/es.

Por meio da promoção dos jogos ao tratá-los como elementos culturais relevantes para nossas sociedades digitais, não podemos deixar de considerar o contexto capitalista no qual esses artefatos se inserem e que seu acesso, sua produção, seu consumo e sua circulação são bastante restritos em termos financeiros. Ao argumentar uma apropriação mais democrática dos jogos, seu desenvolvimento, pesquisa e crítica, devemos nos atentar para essas dimensões e considerar que uma mudança nos jogos deve promover também mudanças nas lógicas de mercado vigentes em relação aos jogos e todos os aparatos eletrônicos e

imaginários culturais que os permeiam. A tecnologia nos jogos não produz apenas máquinas, *softwares* e gráficos fluídos, ela produz relações sociais, hierarquias, assimetrias, identidades, subversões, tensionamentos e contradições.

Os chamados “jogos sérios” (*serious games*) também promoveram deslocamentos interessantes na relação das comunidades com os jogos. Estes apresentam-se de maneira flexível podendo ser compreendidos desde jogos que promovem treinamentos para áreas específicas, sendo voltados para fins educacionais ou militares; assim como jogos que promovem ações sociais para benefício de grupos ou comunidades específicas e trabalham questões como direitos humanos ou sustentabilidade, incentivando o desenvolvimento de uma visão crítica em sociedade. Conforme comenta Flanagan, jogos sérios são uma forma de utilizarmos os jogos como ferramenta para “falar sobre questões do mundo real ou para sensibilizar as pessoas e promover o pensamento crítico”¹⁷ (FLANAGAN, 2009, p. 244).

Jogos sérios são um exemplo interessante de como podemos explorar o potencial dos jogos como incentivo de mobilizações sociais e desenvolvimento de reflexões críticas sobre questões culturais e sociais que nos rodeiam. Embora sua pesquisa não seja abordada neste trabalho, considero importante citá-los, pois os jogos sérios são uma área produtiva para investigações futuras.

Os aspectos sobre os jogos apresentados até aqui nos ajudam a compreender o fundamento adotado neste trabalho de que os jogos digitais são tecnologias sociais, conforme exploro a seguir.

1.2. JOGOS DIGITAIS COMO TECNOLOGIAS SOCIAIS

Mary Flanagan (2009) é uma das autoras que distingue-se por pensar os jogos a partir de uma perspectiva histórica, baseada na arte, e não somente em função exclusiva de seus suportes em computadores e consoles, indo além dos artefatos ditos técnicos e suas transformações. Flanagan aponta que visões tradicionais não consideravam as práticas de jogo fora do contexto de computadores

¹⁷ Tradução própria de: “...address real- world issues or to raise awareness and foster critical thinking.”

e não se aprofundavam em pensar as origens dos jogos contemporâneos em aportes estéticos e criativos, assim como raramente elaboravam diálogos entre os jogos e a arte (FLANAGAN, 2009).

A perspectiva de Flanagan nos é interessante ao pensar jogos digitais, pois realça um contexto político no qual manifestam-se as práticas artísticas. A autora apropria-se do termo “artista” para definir pessoas que estejam criando para além de objetivos comerciais e frequentemente “criando pelo bem de criar”¹⁸ (FLANAGAN, 2009, p.4). Flanagan, ao propor o conceito de “jogar criticamente” (*critical play*), aponta que “crítico” vai além de apenas uma abordagem minuciosa ou acadêmica, mas nos é conveniente dada a influência cultural e social que as práticas de “brincar” e “jogar” tem em nossas sociedades (FLANAGAN, 2010).

Flanagan considera jogos como tecnologias não dado seu suporte eletrônico, pois jogos que não envolvem dispositivos e aparelhos eletrônicos também são tecnologias em sua perspectiva. Para ela jogos e brincadeiras, graças aos seus arranjos e convenções, são tecnologias capazes de produzir maneiras de se relacionar, sujeitas a regras e contextos temporais e executadas através de padrões comportamentais (FLANAGAN, 2009, p.8). Essa definição de Flanagan é interessante, pois pode nos ajudar a pensar os jogos enquanto tecnologias produtivas também como “tecnologias de gênero”, cuja definição exploramos mais adiante.

Flanagan dá o exemplo do jogo de Amarelinha e descreve diversas regras cujas modificações implicam em diferentes práticas e atitudes por parte das pessoas que decidem jogá-lo (ou não jogar). Por exemplo, se desenhada com quadrados grandes a Amarelinha privilegia pessoas com pernas mais longas, noutro exemplo as pessoas assistindo podem tentar distrair quem salta, ou se houverem dois mapas lado a lado, as pessoas podem jogar simultaneamente e competir com base em velocidade (FLANAGAN, 2009, p. 8–9). A autora utiliza essa passagem para afirmar que:

18 Tradução própria de: “‘making’ for ‘making’s sake.’”

Em outras palavras, como o jogo é projetado e apresentado traz implicações para o grupo social. [...] Jogos, funcionando como uma lógica de ordenação - uma máquina ou uma tecnologia - para criar relações sociais, agem para destilar ou abstrair as ações cotidianas das pessoas que jogam em instrumentos fáceis de entender nos quais o contexto é desfamiliarizado apenas o suficiente para o círculo mágico de jogo de Huizinga se manifestar. A partir deste exemplo, é possível ver como os jogos em si e por si mesmos funcionam como *tecnologias sociais*¹⁹ (FLANAGAN, 2009, p.9).

Flanagan comenta sobre a grande variedade de definições que podemos encontrar para pensar o que são jogos por meio da pesquisa acadêmica que se debruça sobre eles. Uma das citações da autora que pode nos ajudar, define os jogos como “inerentemente não-lineares e dependentes de decisões a serem feitas”²⁰ (COSTIKYAN APUD FLANAGAN, 2009, p.7)²¹ e tais decisões devem ser significativas ou não se caracterizam como decisões “reais”. A autora destaca que essa característica relaciona-se ao conceito de “agência da jogadora ou do jogador”²² (FLANAGAN, 2009, p.7).

Penso esses aspectos dos jogos, pois nos são úteis ao considerar a capacidade dos jogos em construir espaços políticos de agência e reflexão. Assim como de que maneiras seus processos de desenvolvimento, seus conteúdos, regras e temáticas podem auxiliar para explorar questões sociais, tais como as relações de gênero e suas interseccionalidades. Andrea Gunraj, Susana Ruiz e Ashley York (2011) trabalham nesse conceito ao elaborar “diretrizes” que visam pensar os jogos digitais como instrumentos de mobilização social efetiva a partir do que elas chamam de “*framework* anti-opressão” (*anti-opression framework*). Tal conceito envolve dentre diversos fatores, uma inclusão significativa e realmente participativa de vozes subalternizadas que podem ser valorizadas por meio das organizações e jogabilidade proporcionadas pelos jogos de cunho ativista.

19 Tradução própria de: “In other words, how the game is designed and presented carries implications for the social group. [...] Games, functioning as an ordering logic—a machine, or a technology—for creating social relations, work to distill or abstract the everyday actions of the players into easy-to-understand instruments where context is defamiliarized just enough to allow Huizinga’s magic circle of play to manifest. From this one example, it is possible to see how games in and of themselves function as *social technologies*.”

20 Tradução própria de: “Games are inherently non-linear. They depend on decision-making.”

21 Costikyan, Greg. “I Have No Words & I Must Design.” Interactive Fantasy 2 (1994). <http://www.costik.com/nowords.html>.

22 Tradução própria de: “player agency”.

Flanagan também comenta sobre os Jogos Ativistas (*Activist Games*), jogos que podem ser definidos por sua maior preocupação de cunho pedagógico e social, deixando a princípio o caráter de entretenimento em segundo plano para que determinada mensagem seja comunicada por meio da obra. O ativismo no espaço midiático torna-se relevante devido às desigualdades transversais à sua existência, a autora aponta que: “questões de gênero, raça, etnia, linguagem e desigualdade de classes são também manifestas nas desigualdades históricas na apropriação e produção tecnológica”²³ (FLANAGAN, 2009, p.13). Fica evidente por meio de análise dos espaços ocupados por mulheres no campo dos jogos digitais que videogames “são espaços marcados por relações de gênero”²⁴ (FLANAGAN, 2009, p.13).

Conforme diz a autora, quer as pessoas queiram ou não, os jogos carregam valores em suas estruturas e sistemas de representação (FLANAGAN, 2009, p.223). Ela comenta que na pesquisa de efeitos de mídia isto é referido como “aprendizagem incidental” (*incidental learning*). Flanagan dá dois exemplos com os jogos *The Sims*²⁵ e *Grand Theft Auto (GTA)*²⁶.

Diz-se que o jogo de computador *The Sims* ensina sobre consumo, um valor fundamental do capitalismo. As/os jogadoras/es de *Sims* são incentivadas/os, até mesmo impelidas/os, a ganhar dinheiro para que possam gastar e adquirir bens. *Grand Theft Auto* não foi criado como um jogo educativo, mas apresenta uma visão de mundo, e enquanto o jogo retrata seu mundo como fisicamente semelhante ao nosso próprio - uma de suas histórias e ações se passa na cidade de Miami, por exemplo, e apresenta avatares humanóides como personagens - o sistema de valores do mundo do jogo é apresentado de maneira que o sucesso acontece por meio da violência, recompensa comportamento criminoso e reforça estereótipos raciais e de gênero²⁷ (FLANAGAN, 2009, p.223).

Ela também afirma que enquanto artefatos culturais “constituintes” de nossas sociedades, os jogos e sua cultura se apresentam demasiado problemáticos por diversos fatores. Uma questão é a falta de diversidade de pessoas trabalhando na

23 Tradução própria de: “...issues of gender, racial, ethnic, language, and class inequities and imbalances are also manifest in the historic imbalances with technology production and use.”

24 Tradução própria de: “gendered spaces”.

25 *The Sims* (2000), o jogo de simulação do cotidiano da empresa *Maxis*.

26 *Grand Theft Auto – GTA* (1997), série de jogos desenvolvidos pela *Rockstar North*.

27 Tradução própria de: “The Sims computer game is said to teach consumer consumption, a fundamental value of capitalism. Sims players are encouraged, even required, to earn money so they can spend and acquire goods. Grand Theft Auto was not created as an educational game, but nonetheless does impart a world view, and while the game portrays its world as physically similar to our own— setting one of its stories and action in the city of Miami, for example, and presenting humanoid avatars as characters—the game world’s value system is put forward as one of success achieved through violence, rewarding criminal behavior and reinforcing racial and gender stereotypes.”

indústria. Flanagan diz que isso se reflete também a partir da falta de diversidade das pessoas trabalhando com computação e tecnologias correlatas. A desigualdade atinge principalmente as mulheres e a população negra e hispânica e é alarmante, pois jogos de computador tornaram-se mídias predominantes e computadores são relevantes para a maioria das disciplinas (FLANAGAN, 2009, p.224).

A autora se propõe a definir uma metodologia que abarque questões de cunho social e crítico para desenvolver o que ela chama de “*Critical Play Game Design Model*” (FLANAGAN, 2009, p. 257), uma maneira de desenvolver jogos a partir de uma postura crítica que contemple lentes do ativismo social.

Nesse sentido, o discurso de Flanagan vai ao encontro da proposta da coleção “Gênero e Jogos” em sua tentativa de viabilizar acesso a material que instigue esses questionamentos, análises e críticas para que profissionais envolvidas/os no desenvolvimento de jogos digitais passem a integrar questões sociais em sua produção nos jogos. Trazer as questões sociais, tais como gênero/sexualidade, raça/etnia, classe, geração, entre outras, para o campo de jogos digitais é uma escolha de caráter político e uma necessidade que se faz clara após uma breve imersão nas desigualdades presentes neste campo de desenvolvimento, que como aponta Flanagan, refletem o relacionamento entre sociedade-tecnologia e regimes de poder.

Se os jogos digitais se apresentam como tecnologias sociais que auxiliam nos processos de constituição dos sujeitos e são fortemente influenciados por clivagens de gênero, tais como os binarismos e a heterossexualidade compulsória, convém pensarmos que os jogos digitais se apresentam também como tecnologias de gênero, conforme aprofundo na seção seguinte.

1.3. JOGOS DIGITAIS COMO TECNOLOGIAS DE GÊNERO

Nesta seção exploro o conceito de Tecnologia de Gênero de De Lauretis (1987,1994) e busco um diálogo com as autoras dos estudos *queer* como Preciado (2008, 2014), Butler (2014) e Louro (2004) para pensar a categoria gênero como um aparato de normatizações e regulações de comportamentos e corpos que se materializa através de diversas estratégias discursivas e práticas sociais.

Tenho por princípio, conforme comentado anteriormente, a compreensão de que jogos digitais são uma tecnologia de gênero (DE LAURETIS, 1987) e funcionam como reforço de estereótipos de masculinidades e feminilidades atuando de maneira a agir na manutenção de estigmatizações e marginalizações de determinadas identidades e expressões de gênero e orientações sexuais.

O enfoque concentra-se nas questões de gênero que constituem os jogos digitais enquanto tecnologias sociais como se refere Flanagan (2009). Por meio da reflexão neste capítulo objetivo apontar que as discriminações que ocorrem nos jogos digitais e nas comunidades subjacentes são subproduto de normatizações de gênero que visam regular os corpos e práticas dos sujeitos definindo o que é considerado “aceitável”, “inteligível” ou “normal”, constituindo esse campo do excluído nesse mesmo processo.

Procurro questionar determinismos biológicos a partir da visão de Butler (2014) e Preciado (2014) que pensam o caráter cultural da categoria “sexo”, contrariando a definição de que o sexo é um aspecto da “natureza” ou anterior à “cultura”. Desse modo, encaro o sexo também já como uma tecnologia que produz diferenças sociais nos corpos que nomeia.

Ressalto também que da mesma maneira como jogos digitais funcionam como tecnologias de gênero reguladoras, estes podem servir como um meio para que ocorra a ruptura de normatizações de gênero, assim funcionando como uma tecnologia de mobilização social com um potencial ainda inexplorado, dadas sua popularidade e sua influência cultural e social nas sociedades contemporâneas.

Em “Regulações de Gênero” (2014) Butler define “gênero” da seguinte forma:

Gênero não é exatamente o que alguém “é” nem é precisamente o que alguém “tem”. Gênero é o aparato pelo qual a produção e a normalização do masculino e do feminino se manifestam junto com as formas intersticiais, hormonais, cromossômicas, físicas e performativas que o gênero assume (BUTLER, 2014, p.253).

Butler aponta ainda para a questão de que não se deve supor a noção de gênero somente em uma articulação binária que é extrapolada por permutações que nela não se encaixam. Nesse sentido, considera que: “Gênero é o mecanismo pelo qual as noções de masculino e feminino são produzidas e naturalizadas, mas gênero pode muito bem ser o aparato através do qual esses termos podem ser desconstruídos e desnaturalizados” (BUTLER, 2014, p.253). A autora evidencia assim os espaços de contestação das prescrições de gênero.

Justine Cassell e Henry Jenkins (1998) apontam para o uso do termo gênero como um manifesto de “rejeição do determinismo biológico” (CASSELL e JENKINS, 1998a, p. 5) e comentam sobre o caráter culturalmente construído das oposições binárias entre atributos considerados masculinos e femininos. Noções de masculinidades e feminilidades são “concebidas diferentemente em diferentes culturas, períodos históricos, e contextos”²⁸ (CASSELL e JENKINS, 1998b, p. 6).

Nas palavras de Louro (1997) o uso do termo “gênero” nos permite “rejeitar um determinismo biológico implícito no uso de termos como sexo ou diferença sexual” (LOURO, 2004, p.21), evidencia-se assim o processo da constituição da diferença projetada sobre a biologia dos corpos. De Lauretis (1994) aponta as limitações que o conceito da diferença sexual traz para o pensamento crítico feminista ao universalizar as mulheres sem considerar “a diferença entre e nas mulheres”.

Convém apontar a “noção de multidão queer” descrita por Preciado (2011) como oposta “às políticas paritárias derivadas de uma noção biológica da ‘mulher’ ou da ‘diferença sexual’” (PRECIADO, 2011, p. 18). A autora também comenta sobre a descentralização de categorias políticas universalizantes na seguinte passagem:

28 Tradução própria de: “conceived of differently in different cultures, historical periods, and contexts”.

a política da multidão queer não repousa sobre uma identidade natural (homem/mulher) nem sobre uma definição pelas práticas (heterossexual/homossexual), mas sobre uma multiplicidade de corpos que se levantam contra os regimes que os constroem como “normais” ou “anormais” [...]. O que está em jogo é como resistir ou como desviar das formas de subjetivação sexopolíticas (PRECIADO, 2011, p.16).

Preciado compreende o termo sexopolítica como “uma das formas dominantes da ação biopolítica no capitalismo contemporâneo” o que implica no domínio da vida das pessoas por meio do sexo e das “tecnologias de normalização das identidades sexuais” (PRECIADO, 2011, p. 11).

Para De Lauretis o gênero constrói-se por meio de “discursos institucionais” e de diversas “tecnologias de gênero”, das quais ela traz como exemplo suas áreas de estudo o cinema, a narrativa e a teoria. Em *The Violence of Rethoric*, a autora define por tecnologia de gênero: “técnicas e estratégias discursivas por meio das quais o gênero é construído” (DE LAURETIS, 1987, p.38).

Em “A Tecnologia de Gênero” De Lauretis (1994) preocupa-se em articular uma maneira de entender gênero que não signifique e seja naturalizada pela diferença sexual, devido as limitações que decorrem dessa naturalização²⁹. A autora pensa gênero por meio da visão foucaultiana da sexualidade enquanto tecnologia sexual. Conforme discorre Foucault, a sexualidade seria “o conjunto de efeitos produzidos em corpos, comportamentos e relações sociais” (FOUCAULT apud DE LAURETIS, 1994, p. 208). De Lauretis propõe tratar gênero, enquanto “representação e auto-representação” como sendo constituído por diversas tecnologias sociais (o cinema sendo um exemplo) tal como “discursos, epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como das práticas da vida cotidiana” (DE LAURETIS, 1994, p. 208). De Lauretis articula assim a ideia de gênero não como algo “dado” anterior e inerente aos corpos humanos, mas, como sendo algo produzido sobre os corpos e possibilitado por “uma complexa tecnologia política” (DE LAURETIS, 1994, p. 208).

²⁹ De Lauretis (1994) argumenta que esse pensamento leva ao conceito da “mulher como diferença do homem”, ambos universalizados, tornando difícil considerar as diferenças “entre e nas mulheres”. Outra limitação que a autora aponta refere-se as demais clivagens como raça/etnia e classe por meio das quais sujeitos se constituem nas relações de gênero que não unicamente a diferença sexual (DE LAURETIS, 1994).

Um aspecto interessante levantado por De Lauretis advém da sua análise do termo “gênero” como uma forma de representação de uma relação de pertencimento. Processo por meio do qual posições são atribuídas às pessoas. A autora enfatiza, assim, um conceito de gênero significando uma relação social, não uma denominação de indivíduos, que por sua vez passa a representar os indivíduos de uma classe (DE LAURETIS, 1994, p. 211).

Caroline Pelletier (2008) em suas entrevistas com jovens jogadoras e jogadores analisa justamente a maneira como crianças constituem-se nas relações de gênero por meio de estratégias que lhes parecem eficazes para assegurar uma relação de pertencimento. Pelletier discorre que as crianças se apresentam por meio de seus discursos sobre os jogos que gostavam ou jogavam de acordo com os grupos sociais em que estavam interagindo (no caso se seus interlocutores eram “meninos” ou “meninas” e de qual grupo elas gostariam de se aproximar).

Pelletier argumenta que as escolhas de jogos de acordo com o tipo de associação de gênero que pode ser criada neles faz com que as crianças associem seus gostos diferentemente dependendo do aspecto que desejam ressaltar em relação a si mesmas e à sua relação de pertencimento a grupos influenciados pelas clivagens de gênero. Ao buscar associar-se com outras meninas, as entrevistadas dizem jogar determinados tipos de jogos; de modo semelhante, os meninos procuram estabelecer-se opondo suas experiências às das meninas, como se declarassem “não somos meninas” (PELLETIER, 2008).

Pelletier chama atenção para o fato de que a maneira como jovens interpretam os jogos pode ser melhor compreendida em relação à construção de suas identidades num contexto cultural mais amplo, tal como em situações específicas, mas não sendo reduzida ao essencialismo que procura fixar rigidamente as categorias “menino” e “menina” (PELLETIER, 2008 p.158). Conforme aponta a autora:

é precisamente a profunda percepção das normatizações de gênero que [os/as jovens] têm que promove a eficiência das normas de gênero (do ponto de vista dos/das jovens) pois permite que eles/elas assumam uma identidade³⁰ (PELLETIER, 2008, p.158).

30 Tradução própria de: “It is precisely because the students are highly aware of norms relating to gender that they remain effective (from their point of view) in enabling them to assume an identity”.

Pelletier argumenta, apropriando-se dos conceitos de Butler, que o gênero é um conjunto de normas que deve ser trabalhado diariamente, não caracterizado como algo que é inerente as pessoas desde seu nascimento ou simplesmente socializado em tenra idade. Em suas palavras:

gênero nunca é uma identidade estável, mas uma atividade incessante, o resultado dos esforços contínuos das pessoas. Nesse sentido, é individualmente autoral; é algo que as pessoas constroem para si mesmas. Mas os termos que tornam a identidade marcada por clivagens de gênero possível são sociais, são definidos em normas sociais [...] e nos contextos onde tais normas são fundamentadas. Como resultado uma pessoa define sua própria percepção de gênero na medida que existem normas sociais que possibilitam determinadas identidades de gênero³¹ (PELLETIER, 2008, p.147).

O que Pelletier pretende ressaltar são os engajamentos realizados pelas pessoas na construção de suas identidades de gênero levando em consideração a influência dos aspectos culturais e das normas que determinam quais construções identitárias de gênero são aceitáveis e compreensíveis em dado contexto social, histórico e cultural.

Correlato, De Lauretis nos diz que:

As concepções culturais de masculino e feminino como duas categorias complementares, mas que se excluem mutuamente, nas quais todos os seres humanos são classificados formam, dentro de cada cultura, um sistema de gênero, um sistema simbólico ou um sistema de significações que relaciona o sexo a conteúdos culturais de acordo com valores e hierarquias sociais (DE LAURETIS, 1994, p. 211).

O aspecto que procuro enfatizar nos posicionamentos desta autora está localizado na sua concepção das tecnologias de gênero enquanto estratégias de um sistema de representação e auto-representação de sujeitos.

O estudo de caso de Pelletier com as jovens jogadoras e jogadores e seus investimentos em identidades de gênero (realizados por meio das escolhas que fazem em relação aos estilos, conteúdos e tipos de jogos de que gostam), nos serve

31 Tradução própria de: "Gender is never a settled identity but an incessant activity, an outcome of people's efforts. Gender in this sense is individually authored; it is something people construct for themselves. But the terms that make gendered identity possible, are social; they are defined in social norms (or, in Consalvo's terms, 'institutional practices') and contexts in which such norms are instantiated. As a result, one determines one's own sense of gender to the extent that social norms exist that enable particular gendered identities."

como um exemplo do que De Lauretis apresenta ao tratar do investimento produzido quando pessoas devem assinalar entre F (feminino) e M (masculino) em um formulário, para indicar seu sexo biológico.

De Lauretis descreve esse processo como uma marcação oficial do ingresso no sistema sexo-gênero³². Nesse sentido, ao marcar a letra, a pessoa não apenas se apresenta para os outros, mas assume para si esta representação. A este processo Lauretis relaciona o termo interpelação, descrito por Louis Althusser³³, no qual “uma representação social é aceita e absorvida por uma pessoa como sua própria representação” (DE LAURETIS, 1994, p. 220), convertendo-se em realidade apesar de seu caráter imaginado.

De Lauretis se aprofunda nesse conceito ao retornar a Foucault, apontando sua análise da forma paradoxal com que as práticas de repressão da sexualidade são também o mecanismo pelo intermédio do qual a sexualidade é produzida. Por meio de Foucault, De Lauretis nos fala das “tecnologias sexuais”, técnicas elaboradas pela burguesia ao fim do século XVIII com fins de “assegurar a sobrevivência da classe e a continuação da hegemonia” (DE LAURETIS, 1994, p.220). Discursos seriam construídos para a regulação de determinados aspectos: “a sexualização das crianças e do corpo feminino, o controle da procriação e a psiquiatrização do comportamento sexual anômalo como perversão” (DE LAURETIS, 1994, p. 220). Funcionando como pedagogias, estes discursos ajudariam a “implantar”, nos termos de Foucault, “modos de conhecimento em cada indivíduo, família e instituição” (DE LAURETIS, 1994, p. 221). Por meio desta tecnologia o sexo se tornaria também um assunto do Estado, atribuindo aos corpos a necessidade de “vigilância” (DE LAURETIS, 1994, p. 221).

De Lauretis descreve a sexualização do corpo feminino como sendo alvo de interesse da “ciência médica, da religião, da arte, literatura, cultura popular e assim por diante” (DE LAURETIS, 1994, p. 221). A autora destaca os estudos do cinema

32 De Lauretis descreve a diferenciação entre as categorias gênero e sexo biológico, na qual gênero não trata-se de uma característica biológica, sendo disassociada de sinônimo de “sexo” como o “sistema sexo-gênero” assim denominado pelas “cientistas sociais feministas”(DE LAURETIS, 1994) De Lauretis diz que apesar da variação cultural, o sistema sexo-gênero relaciona-se intrinsecamente a questões políticas e econômicas de uma sociedade. Tal sistema: “é tanto uma construção sociocultural quanto um aparato semiótico, um sistema de representação que atribui significado (identidade, valor prestígio, posição de parentesco, status dentro da hierarquia social, etc.) a indivíduos dentro da sociedade” (DE LAURETIS, 1994, p. 212).

33 Louis Althusser, *Lenin and Philosophy* trans. Ben Brewster (New York and London: Monthly Review Press, 1971), p. 176.

que analisam a representação da mulher e da sexualidade, e a construção de sua imagem como “objeto do olhar voyeurista do espectador” por meio de “técnicas cinematográficas” e “códigos cinemáticos específicos” (DE LAURETIS, 1994, p. 221) para apontar a compreensão do cinema enquanto uma tecnologia social. De Lauretis utiliza-se deste exemplo para nos dizer que o cinema é claramente uma “tecnologia de gênero”, sobre as quais ela afirma:

a construção de gênero ocorre hoje através das várias tecnologias do gênero (p.ex., o cinema) e discursos institucionais (p.ex., a teoria) com poder de controlar o campo do significado social e assim produzir, promover e “implantar” representações de gênero. Mas os termos para a construção diferente do gênero também existem, nas margens dos discursos hegemônicos. Propostos de fora do contrato social heterossexual, e inscritos em práticas micropolíticas [...] podem também contribuir para a construção do gênero [...] (DE LAURETIS, 1994, p.228)

Preciado (2008) discute o conceito de tecnologias de gênero e descreve a concepção de gênero através de De Lauretis como uma “interpretação semiótico-política” na qual caracteriza o gênero como “efeito de um sistema de significação, de modos de produção e de decodificação dos signos visuais e textuais regulados politicamente”³⁴ (PRECIADO, 2008). A autora descreve o sujeito como alguém que produz e interpreta os signos compreendidos por meio de um processo “corporal de significação, representação e autorepresentação”³⁵ (PRECIADO, 2008, p. 83). Percebemos assim o gênero como construído social e culturalmente, não como uma derivação do sexo biológico, mas como uma representação, ou o efeito das representações discursivas e visuais advindas de diferentes dispositivos institucionais: a família, a religião, o sistema educacional, a mídia e os meios de comunicação, a medicina ou a legislação; assim como também as fontes menos evidentes, a linguagem, a arte, a literatura, o cinema e a teoria³⁶ (PRECIADO, 2008, p. 83).

34 Tradução própria de: “El género, en esta interpretación semiótico-política de De Lauretis, es el efecto de un sistema de significación, de modos de producción y de decodificación de signos visuales y textuales políticamente regulados.”

35 Tradução própria de: “...un proceso corporal de significación, representación y autorepresentación.”

36 Tradução própria de: “...los diferentes dispositivos institucionales: la familia, la religión, el sistema educativo, los medios de comunicación, la medicina o la legislación; pero también de fuentes menos evidentes, como el lenguaje, el arte, la literatura, el cine y la teoría.”

Preciado diz que em lugar do termo “mulheres”, De Lauretis emprega “gênero” e em lugar de “opressão” utiliza-se do termo “tecnologia”. Assim, De Lauretis compreende o funcionamento das tecnologias de gênero na produção heterogênea de diferenças de gênero, tanto de mulheres/homens, quanto práticas e diferenciações sexuais (hetero/homo) tal como diferenças de “raça/etnia, classe, corporalidade, geração, entre outras” (PRECIADO, 2008, p. 84). De Lauretis propõe que o feminismo se dedique a analisar as diversas tecnologias de gênero que produzem, ainda que de maneira instável, sujeitos de “enunciação e ação” (PRECIADO, 2008, p.84). Preciado alerta ainda que o estudo das tecnologias de gênero deve considerar a subjetividade em seu conjunto (tal como é produzida), sendo assim marcada por questões de gênero, diferença sexual, raça/etnia e sexualidade (PRECIADO, 2008, p. 84).

Os jogos digitais são tecnologias de gênero, por meio dos quais são reproduzidos discursos que reforçam a ideia de binarismo homem/mulher e determinismos biológicos, assim como a naturalização de conceitos de masculino e feminino. A maneira como esses discursos de gênero são empregados nos jogos serve para segregar e legitimizar a violência e opressão de determinados sujeitos, assim como manter e reforçar hierarquias sociais vigentes.

Contudo, procuramos ilustrar que jogos podem servir também como aparatos para a desconstrução destes mesmos aspectos quando trabalhados de maneira diferenciada. Como aponta Louro, por meio de Butler, a regulação e materialização do sexo dos sujeitos em sociedade ocorre mediante normatizações e estas “precisam ser constantemente repetidas e reiteradas” para que a materialização seja concretizada (LOURO, 2004, p.43-44). No entanto, os corpos jamais estarão completamente conformados a estas normas. Assim sendo, mesmo que os discursos presentes na maioria dos jogos sejam reforços normativos, haverá sempre o espaço para contestação e contra-discursos.

Outro aspecto que podemos analisar é o uso de estereótipos. Frequentes em diversas mídias, nos jogos e nas respectivas comunidades isso não é diferente. Estereótipos podem configurar-se em uma estratégia, no sentido apontado por Patricia Collins (2000) de projetar “imagens de controle” que naturalizem práticas sexistas e racistas, dentre outras formas de segregação social, de maneira a

formular uma ideia de “inevitabilidade” e aceitação coletivas. Esse discurso naturalizado apresenta-se nas discussões e embates por mudanças tanto no conteúdo dos jogos, como nas atitudes assumidas pelas pessoas frente as contestações que visam a inclusão de sujeitos marginalizados e o exercício do reconhecimento de sua dignidade humana na comunidade de jogos digitais.

Em jogos, como em outras mídias, a objetificação da figura feminina é constante assim como o assédio e a violência sexual. Mulheres que publicamente contestem o tratamento recebido na comunidade são alvo de perseguição e estratégias de silenciamento (SUN-HIGGINSON, 2015). Da mesma maneira, jogadoras que se apresentem como mulheres publicamente em comunidades, ou jogos online, estão sujeitas a misoginia, ameaças de violência sexual, entre outras formas de violência (FOX e TANG, 2016). Esse tipo de tratamento, longe de estar presente apenas em ambientes online estendem-se a eventos de jogos, ou “cultura nerd”, onde assédios também ocorrem (CONSALVO, 2012).

Problemas de representação racial e de sexualidade mostram-se igualmente frequentes. A maior parte da cultura *gamer* é fundamentada na visibilização de pessoas brancas, seja no conteúdo dos jogos como nas pessoas trabalhando com/consumindo/etc jogos. Narrativas negras, indígenas, latinas, etc, são raras no conteúdo de uma boa parte dos jogos, ou, quando presentes podem ser de alguma forma estereotipadas ou ofensivas³⁷.

A heterossexualidade é retratada como norma no conteúdo de grande parte dos jogos. Personagens homossexuais, travestis, transexuais e transgêneros podem ser objetificados/as ou ridicularizados/as por meio de estereótipos e a comunidade mostra-se amplamente homofóbica e transfóbica em suas falas recorrentes, seja na publicidade, entre jogadores/as ou em fóruns de discussão, dentre outros espaços.

Essa discussão e contextualização da cultura, histórico e comunidades *gamers* aprofundo no Capítulo 2 a seguir.

37 Alguns jogos, entretanto, subvertem essa situação e apresentam boa variedade étnico-racial ou protagonismo negro, indígena, etc. Um exemplo disso pode ser observado nos jogos do grupo Comunidades Virtuais que além da diversidade étnico-racial, apresentam com frequência o protagonismo de mulheres. Disponível em: <<http://comunidadesvirtuais.pro.br>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

2. OS ESTUDOS DE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS

Este capítulo tem por objetivo explorar um pouco dos estudos de gênero nos jogos digitais a fim de observar quais são as pautas que têm sido tratadas e algumas das estratégias de mobilização social que vêm sendo realizadas para tornar o ambiente dos jogos mais inclusivo e mais acolhedor para todos os tipos de pessoas, sem discriminações. Identifico que os temas mais tratados a partir da bibliografia observada referem-se ao feminismo e a presença das mulheres nos jogos digitais, sejam como jogadoras, desenvolvedoras, fãs, jornalistas, pesquisadoras, etc.

Um dos primeiros movimentos mais populares, historicamente falando, em relação a mobilização social de mulheres nos jogos digitais foi o denominado Movimento de Jogos para Meninas (*Girl Games Movement*). Ocorrido em contexto norte-americano, o objetivo deste movimento era atender a população feminina cuja falta de interesse nos jogos tornou-se assunto de importância econômica, dado o crescimento das áreas de tecnologia de informação (TI). Acreditava-se, de acordo com a relação observada entre homens/meninos e jogos digitais que os jogos eram uma porta de entrada eficiente para desenvolver o interesse nas áreas de TI, logo ao estimular o interesse de meninas em jogos seria possível aumentar sua participação nessas áreas, proporcionando maior segurança para o ingresso futuro no mercado de trabalho (CASSELL e JENKINS, 1998b).

O Movimento de Jogos para Meninas encontra-se estabelecido por intermédio de mobilizações feministas, ainda que com contradições internas. Esse primeiro deslocamento permite que o tema e as relações conflituosas de gênero despertem o interesse das pessoas envolvidas com as áreas de jogos. Neste capítulo trato de algumas das questões que foram abordadas nesse período.

Outro tema de que trato a partir da bibliografia selecionada refere-se à abordagens de algumas autoras e autores em incentivar o uso dos jogos como espaços de liberdade e experimentação, especialmente para as crianças. No sentido de permitir que normatizações de gênero sejam subvertidas e diferentes construções identitárias possam se realizadas, sem limitar as pessoas apenas a estereótipos.

Por último abordo a partir da perspectiva de Shaw (2014) questões de representação e identificação nos jogos. Esta autora em particular trabalha estas questões considerando o público marginalizado nos jogos. Sua abordagem é interessante por apontar algumas falhas na maneira com que a representação inclusiva vem sendo trabalhada nos jogos e de que maneiras poderíamos propor e incentivar representações que permitam deslocamentos mais estruturais nos jogos digitais, de maneira a abandonar o imaginário do “homem branco heterossexual” como o sujeito de “autoridade” neste meio.

Para iniciar nossas discussões sobre os estudos de gênero nos jogos, primeiramente considero pertinente contextualizar a situação das pessoas cuja marginalização se estende aos jogos digitais, mas que são violentadas em diversos âmbitos de nossa sociedade.

As primeiras seções deste capítulo apresentam dados da violência sofrida por mulheres, lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, transexuais e travestis. A partir destes dados é possível identificar as maneiras como discursos e práticas excludentes são transpostos para as comunidades de jogos digitais.

Pessoas cujas identidades de gênero divergem da “norma” (homem branco heterossexual) enfrentam nos jogos digitais diversas barreiras que questionam sua presença na forma de práticas violentas machistas, LGBTfóbicas, racistas, entre

outras. Esta situação não é reservada ao âmbito dos jogos, muito mais trata-se de um reflexo das práticas discriminatórias e dos regimes de poder que operam nas relações de gênero hegemônicas de nossa sociedade conforme exploro a seguir.

2.1. A VIOLÊNCIA CONTRA MULHERES

Segundo dados do Mapa da Violência 2015: homicídio de mulheres no Brasil (WAISELFISZ, 2015) entre 1980 e 2013, 106.093 mulheres foram assassinadas no país. Os índices brasileiros são excessivamente elevados quando comparados às estatísticas de outros países fornecidas pela Organização Mundial da Saúde, apresentando uma “taxa de 4,8 homicídios por 100 mil mulheres” (WAISELFISZ, 2015, p. 27). Em 2013, dada suas taxas elevadas, o país ocupava a 5ª posição dentre 83 países. Agrava-se a violência em relação a população de mulheres negras, “vítimas prioritárias da violência no país” (WAISELFISZ, 2015, p. 29).

A pesquisa ainda afirma que conforme a taxa de homicídios decai entre a população branca ela tende a aumentar entre a população negra (WAISELFISZ, 2015, p. 29). Em 2013, o índice de mulheres negras vítimas de homicídio chegou a 66,7% (2.875 homicídios de mulheres negras no ano). Outros dados referem-se a “elevada incidência de infanticídio” e a concentração de homicídio na faixa de 18 a 30 anos de idade, caracterizada pela “domesticidade da violência contra a mulher” (WAISELFISZ, 2015, p. 37). O ambiente doméstico apresenta um alto índice de ocorrência de homicídios: 27,1% (WAISELFISZ, 2015). Os agressores, conforme dados coletados por meio do SUS caracterizam-se de acordo com a faixa etária das vítimas conforme abaixo:

82% das agressões a crianças do sexo feminino, de 1 a 11 anos de idade, que demandaram atendimento pelo SUS, partiram dos pais – principalmente da mãe, que concentra 42,4% das agressões. Para as adolescentes, de 12 a 17 anos de idade, o peso das agressões divide-se entre os pais (26,5%) e os parceiros ou ex-parceiros (23,2%). Para as jovens e as adultas, de 18 a 59 anos de idade, o agressor principal é o parceiro ou ex-parceiro, concentrando a metade de todos os casos registrados. Já para as idosas, o principal agressor foi um filho (34,9%). No conjunto de todas as faixas, vemos que prepondera largamente a violência doméstica. Parentes imediatos ou parceiros e ex-parceiros [...] são responsáveis por 67,2% do total de atendimentos (WAISELFISZ, 2015, p. 48)

A violência sofrida pelas mulheres é principalmente física (48,7%) dos casos, enquanto a psicológica vem em segundo lugar (23%), e em terceiro lugar está a violência sexual (11,9%), cuja incidência é maior em crianças de até 11 anos de idade caracterizando 29% dos registros de atendimento no SUS (WAISELFISZ, 2015). Os dados da pesquisa também apontam que a agressão sexual é mais frequente em vítimas do sexo feminino, além da “persistência e repetição das violências contra vítimas do sexo feminino, aparecendo casos de violências físicas e sexuais uma vez por semana e quase diários, que são rarefeitos entre vítimas masculinas” (WAISELFISZ, 2015, p. 60). Outra questão refere-se a maior incidência de agressores serem pessoas conhecidas entre as mulheres vítimas, enquanto o contrário ocorre entre homens vítimas de violência, nas quais os agressores são majoritariamente pessoas desconhecidas (WAISELFISZ, 2015). É importante apontar, conforme indica a pesquisa que os altos índices de violência contra as mulheres, e principalmente contra mulheres negras, ocorre também devido aos fatores culturais que “autorizam” tais práticas contra mulheres compreendidas como “transgressoras”. Assegurando dessa forma a impunidade dos agressores que cometem esses atos, ou, em outras palavras:

A normalidade da violência contra a mulher no horizonte cultural do patriarcalismo justifica, e mesmo “autoriza” que o homem pratique essa violência, com a finalidade de punir e corrigir comportamentos femininos que transgridem o papel esperado de mãe, de esposa e de dona de casa. Essa mesma “lógica justificadora” também acontece em casos onde a violência é exercida por desconhecidos contra mulheres consideradas “transgressoras” do papel ou comportamento culturalmente esperado e/ou imposto a elas. Em ambos os casos, culpa-se a vítima pela agressão sofrida, seja por não cumprir o papel doméstico que lhe foi atribuído, seja por “provocar” a agressão dos homens nas ruas ou nos meios de transporte, por exibir seu corpo ou “vestir-se como prostituta” (WAISELFISZ, 2015, p. 75).

A cultura do estupro, caracterizada pela culpabilização das vítimas pelas agressões por elas sofridas e mantida pelo hábitos machistas e misóginos ainda compactuados de maneira hegemônica pela sociedade, contribui para que diversas mulheres, (assim como quaisquer identidades associadas a noções reconhecidas de “feminilidades”) sejam marginalizadas, excluídas ou violentadas em determinados espaços.

Segundo dados da Central de Atendimento à Mulher – Ligue 180, foram realizados 749.024 atendimentos em 2015, “uma média de 62.418 por mês e 2.052 por dia - número 54,40% maior do que o registrado em 2014” sendo que “desde sua

criação em 2005, a Central já registrou 4.823.140 atendimentos” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015). É importante apontar a questão étnico-racial visto que dos 10,23% (76.651) dos atendimentos referentes a relatos de violência, “58,86% foram cometidos contra mulheres negras” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 3). Foram notificados através da pesquisa a ocorrência dos seguintes relatos:

38.451 relatos de violência física (50,15%); 23.247 relatos de violência psicológica (30,33%); 5.556 relatos de violência moral (7,25%); 3.961 relatos de cárcere privado (5,17%) 3.478 relatos de violência sexual (4,54%); 1.607 relatos de violência patrimonial (2,10%); 351 relatos de tráfico de pessoas (0,46%) (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 7).

Conforme descreve o dossiê, o Ligue 180 trata-se de um canal:

Com funcionamento 24 horas, todos os dias da semana, inclusive finais de semana e feriados, o Ligue 180 pode ser acionado de qualquer lugar do Brasil. Desde março de 2014, o Ligue 180 atua como disque-denúncia, com capacidade de envio de denúncias para a Segurança Pública com cópia para o Ministério Público de cada unidade da federação e ainda para Ministério das Relações Exteriores (Departamento de Assistência Consular - DAC), Secretaria Especial de Direitos Humanos e Polícia Federal, totalizando 65.391 denúncias (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 3-4)

Quando comparado aos dados do ano anterior (2014) há um aumento vertiginoso nos números de denúncias. Conforme apresentado, houve um aumento de “44,74% no número de relatos de violência; 325% de cárcere privado (média de 11,8/dia); 129% de violência sexual (média de 9,53/dia); 151% de tráfico de pessoas (média de 29/mês)” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 4).

Ainda segundo o dossiê, a situação de vulnerabilidade e risco de morte por violência relatada presente em 29,52% dos casos, demonstra a necessidade e relevância da Lei do Feminicídio “(Lei nº 13.104, promulgada em março de 2015)” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 4).

Referente aos 3.478 casos de violência sexual em 2015, constam “2.731 relatos de estupro (78,52%); 530 relatos de exploração sexual (15,24%) e 217 relatos de assédio sexual no trabalho (6,24%)” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 8). Podemos observar a gravidade da cultura do

estupro e da violência sexual contra mulheres, o disque denúncia relata uma “média de 7,5 casos [de estupro] por dia, a cada três horas um estupro é relatado ao Ligue 180” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 9).

O dossiê também apresenta que em “72% dos casos, as violências foram cometidas por homens com quem as vítimas têm ou tiveram algum vínculo afetivo: atuais ou ex-companheiros, cônjuges, namorados ou amantes das vítimas” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 13). Observamos no dossiê a permanência no ano de 2015 dos dados apresentados pelos registros do Mapa da Violência (WASELFISZ, 2015) referente aos anos de 1980 à 2013.

A maioria das denúncias é realizada pelas próprias vítimas (63,48%), sendo que este número reduziu em relação ao ano anterior, 2014 (70,75%). Além disso predominam as mulheres no uso do canal de atendimento (80,55%) (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 11–12). O perfil das vítimas apresenta-se da seguinte forma: “mulheres negras (pretas e pardas) representam a maioria das vítimas (58,86%), seguidas pelas, mulheres brancas (40,15%), amarelas (0,53%) e indígenas (0,46%)” (SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES, 2015, p. 12).

Considero importante notar também que além desses registros há os casos não-notificados de violência e homicídio que não chegam aos canais de atendimento. O que demonstra a necessidade de divulgar e disseminar estes canais de denúncia, assim como a necessidade de auxílio às vítimas.

Trago estes dados para que possam ajudar-nos a compreender que as práticas discriminatórias contra mulheres no âmbito dos jogos digitais são um subproduto das práticas assimétricas e regimes machistas e misóginos a que são submetidas pessoas “na condição de mulher”. Ainda que *longe de serem os causadores* da violência a que são submetidas as mulheres, os jogos digitais, sua cultura e comunidades como ainda se apresentam, *contribuem para a manutenção e naturalização* da cultura do estupro, da misoginia, do machismo, do racismo e da violência contra as mulheres. Isso não significa dizer que todos os jogos e toda a comunidade está compactuando com estas questões problemáticas, mas é

necessário apontar que uma porção significativa do conteúdo, discursos e práticas deste universo foram construídos e mantêm-se de maneira a reforçar relações de gênero assimétricas e excludentes.

Jogadoras enfrentam injúrias machistas e misóginas ao se aventurar por ambientes *online* de jogo, ou mesmo em eventos de jogos, ou competições e torneios. Tais injúrias referem-se quase que exclusivamente à “condição de mulher”, não tendo por enfoque o desempenho dessas jogadoras no jogo, nem quaisquer outras características. As jogadoras (assim como as mulheres desenvolvedoras de jogos, críticas e jornalistas, ou qualquer mulher que interaja com esse meio) são frequentemente discriminadas por serem “mulheres”, como se sua presença ali fosse imediatamente passível de contestação e exclusão dada sua identidade de gênero.

O documentário norte-americano *GTFO: Get the F&#% Out* (SUN-HIGGINSON e colab., 2015), que pode ser traduzido em algo como “Cai Fora P****”, faz referência em seu título a frase que recebem muitas jogadoras, intimando-as a sair daquele espaço: o ambiente de jogos. Outra forma de tratamento discriminatório determina que a jogadora “volte para a cozinha”, fazendo referência às clivagens de gênero que compreendem a atividade doméstica de cozinhar como uma atividade unicamente feminina, do domínio exclusivo de mulheres. Jogadoras também sofrem ameaças de estupro e ameaças chulas que implicam abuso sexual ou são vítimas de perseguição *online* (ou até mesmo *offline*) (SUN-HIGGINSON e colab., 2015).

É de hábito nas comunidades de jogos também que diversas expressões, machistas ou pejorativas sejam utilizadas em diálogos com a intenção de ofender terceiros, mas não necessariamente “mulheres”. Essas expressões são xingamentos machistas (tais como “filho/a da puta”, “puta”, “vadia”, “mulherzinha”, “menininha” etc) ou ameaças entre jogadores e jogadoras em expressões tais como “vou te estuprar” ou “você foi estuprado/a” referindo-se à derrota do/a adversário/a. O ato do estupro é evocado nesse contexto como um símbolo de poder, do indivíduo dominando por completo o jogo e derrotando a pessoa contra quem joga. Esse deslocamento evidencia a presença naturalizada da cultura do estupro, às vezes também utilizada como uma forma de “piada”.

A Figura 7 ilustra uma janela de conversas (chat) do popular jogo *online*, *League of Legends*³⁸, um dos jogadores ofende a jogadora chamando-a de “mulher burra” e em seguida diz que “vá lavar a louça”. A Figura 8 ilustra outra tela de conversa em que o jogador afirma que “mulher não sabe jogar”. Outra prática presente nos comentários da Figura 8 refere-se a atitude de associar as jogadoras a papéis específicos dentro das mecânicas de jogo.

Figura 7: Tela de chat do jogo LoL com comentário machista.



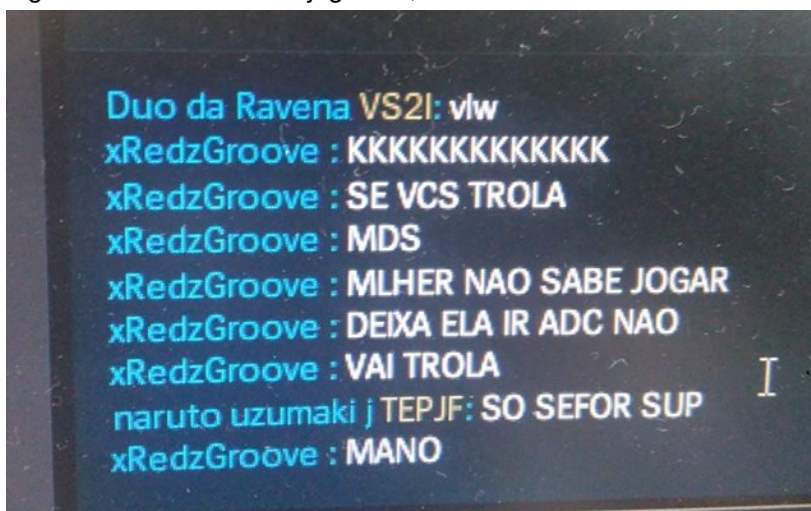
Fonte: Facebook Elas Também Jogam - Mural da Vergonha. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/elas.tambem.jogam/photos/a.1323658277679315.1073741905.550670224978128/1325967917448351/>>. Acesso em: 11 fev. 2017

³⁸ *League of Legends* (LoL) é um jogos online multijogador/a, criado pela empresa norte-americana *Riot Games* (2009). Optei por utilizar LoL como exemplo dados sua popularidade e o acesso às denúncias de comportamento discriminatório neste jogo. Este tipo de discriminação, no entanto não é reservado a um jogo em particular acontecendo em diversos tipos de jogos online e offline, sempre que permitida a interação entre jogadoras/es.

O jogador diz que “mulher só deve jogar de sup”, “sup” é a abreviação de “suporte”, uma posição que na hierarquia de diversos jogos contemporâneos é considerada subalterna ou menos importante, pois é auxiliar. Estrategicamente falando, as posições de suporte nos jogos têm grande relevância para o funcionamento do mesmo, mas são frequentemente (e talvez por isso desvalorizadas) designadas à mulheres. Seja em relação a jogadoras, ou na representação de personagens, nas quais há uma grande incidência de mulheres entre as personagens que são *healers*. Jéssica Nascimento (2016) trata destas associações entre cuidado e “mulheres” nas personagens de *League of Legends*. A autora comenta que a posição de Suporte, na visão da comunidade do jogo, é delegada “às mulheres e aos homossexuais” (NASCIMENTO, 2016, p. 58)

Figura 8: Tela de chat do jogo LoL, com comentários machistas.



Fonte: Facebook Elas Também Jogam - Mural da Vergonha.

Disponível em:

<<https://www.facebook.com/elas.tambem.jogam/photos/a.1323658277679315.1073741905.550670224978128/1341884865856656/>>.

Acesso em: 11 fev. 2017.

Nascimento discorre sobre os termos utilizados como ofensas às jogadoras, com intuito, de “desqualificá-las”, tal qual no uso da palavra “vadia”. Ela comenta:

O termo é utilizado para além do contexto dos jogos eletrônicos, com o intuito de classificar as mulheres “de vida devassa ou amoral”³⁹ (MICHAELIS, 2016, on-line), ou seja, mulheres que não se enquadram em construções sociais e culturais que defendem a restrição sexual para mulheres e enaltecem a liberdade sexual dos homens. Nessa lógica, as

"invenções sociais" (FOUCAULT apud LOURO, 1997, p. 26), moldadas sobre as noções de honra e pureza, estão atreladas à sexualidade das mulheres, a partir de uma perspectiva conservadora e machista (NASCIMENTO, 2016, p. 67).

O uso do termo vadia também é utilizado como insulto quando a personagem no jogo é uma mulher, independentemente do sexo de quem joga. Isto ocorre também devido às associações entre a representação de personagens hipersexualizadas e a noção de que “mulheres eróticas, que esbanjam a sua sexualidade são contrárias à imagem de mulheres puritanas, ou seja, são as ‘vadias’ da história” (NASCIMENTO, 2016, p. 68).

Nascimento também aponta que as jogadoras estão sujeitas a julgamentos severos em relação a sua capacidade (como apontado nos comentários das Figuras 7 e 8) e também questionadas quanto a “autenticidade” de serem mulheres “de verdade” e não “*shemales*”.

Outras formas de violência praticada contra jogadoras também se manifestam de maneira a impedir que elas possam jogar, seja através do assédio verbal ou dentro da mecânica do próprio jogo que inviabilizam que a jogadora consiga exercer a atividade, seja por não receber ajuda dos colegas em jogos em time, ou porque seu/sua personagem no jogo é perseguida ou impedida de realizar suas funções no jogo. De toda forma, tais práticas procuram passar a mensagem descrita no título do documentário citado: “caia fora”.

Uma pesquisa desenvolvida por Carolina Grando, Ivelise Fortim e Luiz Melo Gallina (2013) buscou entender como se sentem as mulheres nas comunidades de jogos MMO. Como observado também em outras pesquisas (FOX, TANG, 2016) as mulheres são tratadas de forma diferente se “descobertas”. Esses tratamentos diferenciados ocorrem na forma de assédio, mas pode ocorrer também na forma do “endeusamento” das jogadoras e em uma espécie de “cavalheirismo” que pode ser encarado como uma prática também machista, pois os jogadores por considerarem as jogadoras menos “capazes” pressupõem que estas precisariam de sua “ajuda” (GRANDO e colab., 2013).

A violência sofrida por muitas mulheres nos ambientes de jogo online (apesar de não restrita a elas) faz com que muitas jogadoras prefiram jogar sem se identificar como “mulheres”, muitas vezes optando por “nomes” ou “apelidos” compreendidos como neutros ou “masculinos”. É possível inferir que essas práticas também contribuem para a dificuldade em quantificar as estatísticas sobre as jogadoras levando a crença de que “mulheres não jogam” ou estas encontram-se em números muito inferiores em relação aos homens (GRANDO e colab., 2013).

É preciso, e é importante, apontar também que os xingamentos e expressões machistas e misóginos não são apenas proferidos por jogadores, muitas jogadoras adotam similar postura e utilizam-se destes termos quando jogam. Digo isto, pois, é necessário deslocar a prática do imaginário do sujeito, pois estas práticas discriminatórias nos jogos não estão presentes nos indivíduos, mas na cultura e nos regimes de poder que os permeiam.

As discriminações que ocorrem nos jogos não são apenas em relação ao sexo das pessoas e ocorrem também em relação a sexualidade e expressões de gênero não-normativas, assim como em relação a transgenereidade ou qualquer identidade que subverta os binarismos tal como homem/mulher ou os estereótipos de feminilidades/masculinidades.

Na seção seguinte trago dados em relação a violência sofrida pela população LGBT.

2.2. A VIOLÊNCIA CONTRA LÉSBICAS, GAYS, BISSEXUAIS, TRANSGÊNEROS, TRANSEXUAIS E TRAVESTIS

Segundo dados do Grupo Gay da Bahia, 343 LGBT foram assassinados no Brasil em 2016. Sendo que “173 eram gays (50%), 144 (42%) trans (travestis e transexuais), 10 lésbicas (3%), 4 bissexuais (1%), incluindo 12 heterossexuais, como os amantes de transexuais (‘T-lovers’),s” (MOTT e colab., 2017, p. 1). O Relatório de Assassinato de LGBT no Brasil (2016) indica que “a cada 25 horas [uma pessoa] LGBT é barbaramente assassinada vítima de LGBTfobia” (MOTT e colab., 2017, p. 1).

O termo “barbaramente” é relevante dado que os assassinatos com frequência alarmante possuem requintes de crueldade tais como tortura e queima do corpo. “31% desses assassinatos foram praticados com arma de fogo, 27% com armas brancas, incluindo ainda enforcamento, pauladas, apedrejamento” (MOTT e colab., 2017, p. 1).

Dados de 2011 colocavam o Brasil na lista de países mais homofóbicos do mundo. Segundo o relatório de 2016, o “Brasil é campeão mundial de crimes contra as minorias sexuais. Matam-se mais homossexuais aqui do que nos 13 países do Oriente e África onde há pena de morte contra os LGBT” (MOTT e colab. 2017, p.1).

O serviço nacional de denúncia coordenado pela Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República (SDH/PR), Disque Direitos Humanos, o Disque 100, apresenta os seguintes dados:

Do mês de dezembro de 2010 a julho de 2011, o módulo LGBT do Disque recebeu aproximadamente 630 denúncias, que vão desde a discriminação (31%) até as violências psicológica (44%), sexual (5%) e física (14%). São Paulo aparece como o estado com o maior número de registro de denúncias de homofobias, representando 18% das ligações, seguido da Bahia (10%), Minas Gerais (9%), Piauí (9%) e Paraná (8%) (SDH, 2011).

A taxa de homicídios também cresceu no decorrer dos anos, saltando de 130 em 2000, para 260 em 2010 e chegando aos 343 em 2016. Já em janeiro de 2017 foram “documentados 23 assassinatos de LGBT em 22 dias, mais de um assassinato por dia” (MOTT e collab, 2017, p.5). Aos casos de homicídio somam-se também os suicídios ocasionados pelas condições sub-humanas a que muitas vezes são submetidas as pessoas LGBT, conforme aponta o relatório de 2016:

Nessas estatísticas foram incluídos também os suicídios de 26 LGBT, sendo 21 gays, 3 lésbicas e 2 trans, liderando São Paulo com 8 ocorrências e MG, MS e BA com três casos em cada estado, suas idades variando de 17 a 61 anos, seis dos quais entre 20-26 anos. A maioria dos suicidas ingeriu remédios ou se lançou de viadutos ou prédios altos, como solução final para escapar do inferno em que viviam devido ao preconceito e discriminação (MOTT e colab., 2017, p. 5).

A cultura homofóbica encontra-se disseminada pelo Brasil e agrava a situação da população LGBT, facilitando a impunidade de agressores e assim reafirmando a banalidade e naturalização da violência:

De Norte a Sul do Brasil se ouve dizer: “viado tem mais é que morrer!” e pais e mães, repetem como o Deputado Jair Bolsonaro, “prefiro um filho morto do que homossexual!” A recente lei de “feminicídio” preconceituosamente excluiu as mulheres transexuais de sua abrangência. [...] a subnotificação destes crimes é notória, indicando que tais números representam apenas a ponta de um iceberg de violência e sangue, já que nosso banco de dados é construído a partir de notícias de jornal e internet. Infelizmente são raríssimas as informações enviadas pelas mais de trezentas Ongs LGBT brasileiras. E a Secretaria Nacional de Direitos Humanos e o Disque 100 atestam sua incompetência ao não documentar a violência letal contra mais de 20 milhões de LGBT, cerca de 10% da população brasileira (MOTT e colab., 2017, p. 4–5).

Os crimes contra a população LGBT com frequência ocorrem no interior de lares, ou em lugares ermos durante a madrugada e à noite, dificultando a identificação de agressores. Além disso, testemunhas muitas vezes se recusam a depor também devido ao preconceito e a LGBTfobia, ademais “policiais, delegados e juízes manifestam sua homotransfobia ignorando tais crimes, negando sem justificativa plausível sua conotação homofóbica” (MOTT e colab., 2017, p. 4).

O relatório aponta que apenas 17% dos casos teve o criminoso identificado e mesmo assim em apenas 10% houve a abertura de um processo de punição. Nesse sentido, a impunidade estimula a continuidade das práticas LGBTfóbicas, da violência e os homicídios (MOTT e colab., 2017, p. 4).

Assim como ocorre nos casos de violência contra as mulheres, grande porcentagem dos agressores é uma pessoa próxima da vítima:

Dentre os 60 criminosos de LGBT, lastimavelmente, praticamente a metade mantinha contactos próximos com a vítima, seja como companheiro atual (27%) ex-amante (7%) e parentes da vítima (13%). Clientes, profissionais do sexo e desconhecidos em sexo casual foram responsáveis por 47,5% desses crimes de ódio (MOTT e colab., 2017, p. 4).

Em relação ao perfil étnico-racial das vítimas, predominam pessoas brancas, 64%, e 36% negros, “tendência destoante do perfil demográfico predominante no Brasil” (MOTT e colab., 2017, p. 3). Em relação às travestis e transexuais:

a maioria delas profissionais do sexo e oriundas de camadas sociais mais pobres, confirma-se praticamente essa mesma regularidade racial, sendo 60% brancas e 40% pardas e pretas” 9% do total de LGBT assassinados foram identificados como pretos (MOTT e colab., 2017, p. 3–4).

A faixa etária predominante das vítimas está entre 19 e 30 anos (32%), ou seja pessoas:

[...] na flor da idade produtiva. Menores de 18 anos representam 20.6%, demonstrando a precocidade da iniciação homoerótica e grande vulnerabilidade de nossos/as adolescentes, sobretudo das jovens travestis e transexuais profissionais do sexo. 7,2% das vítimas eram da terceira idade.

A situação de vulnerabilidade da população LGBT no Brasil é alarmante, fazendo-se necessário que sejam tomadas providências em relação a políticas públicas de suporte e auxílio, assim como políticas de punição mais eficientes. Nesse sentido os grupos militantes e ativistas procuram movimentar ações governamentais e políticas que possam dar subsídios para as pessoas vítimas de violência, assim como promovem o combate à cultura machista e LGBTfóbica que permeiam nosso país.

Em 2016, a Pesquisa Nacional Sobre o Ambiente Educacional no Brasil (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016) apontou dados graves sobre a situação de estudantes LGBT nas instituições escolares. Diversas pesquisas citadas no relatório demonstram a gravidade da LGBTfobia, caracterizada como o “medo ou ódio irracional às pessoas LGBT” (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016, p. 22). No contexto educacional. Dados da UNESCO (2000) revelam que:

39,6% dos estudantes masculinos não gostariam de ter um colega de classe homossexual, 35,2% dos pais não gostariam que seus filhos tivessem um colega de classe homossexual, e 60% dos professores afirmaram não ter conhecimento o suficiente para lidar com a questão da homossexualidade na sala de aula (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016, p. 22).

Em dados de 2009, 92% da população brasileira reconhece preconceito contra LGBTs e 28% declara-se preconceituosa. O Disque 100 reporta 30 violações de direitos humanos em relação a questões LGBT por dia (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016). Além disso, pesquisas apontam que:

a cada dia 15 pessoas são vítimas de violências LGBTfóbicas reportadas no país, além de uma estimativa provavelmente subnotificada de mais de 300 assassinatos por ano de pessoas LGBT no país em função da violência motivada por orientação sexual e identidade/expressão de gênero. (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016).

As instituições escolares mostram-se demasiado hostis à população LGBT, nas quais a violência ocorre por parte de estudantes, professoras/es e/ou funcionários/as. As/os estudantes LGBT não sentem-se seguros nesses ambientes e *bullying*, perseguições, xingamentos, assédios prejudicam seu convívio escolar, muitas vezes levando estas pessoas a desistir de frequentar a escola.

Comentários de caráter homofóbico são comuns, conforme observamos no relato de uma estudante:

Há pouquíssima visibilidade LGBT. Os termos “viado”, “bicha”, “boiola”, “puta”, “traveco” etc. são constantemente usados por professores e estudantes com a intenção de ofender. [...] (depoimento de uma estudante queer, 15 anos, estado do Ceará) (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016, p. 33)

A pesquisa também reconhece o uso de outros comentários preconceituosos, são eles:

Comentários racistas (como “preto” ou “macaco”, falados de maneira preconceituosa); Comentários sexistas (tais como uma menina ser chamada de “vadia”, “vagabunda” ou “galinha” de maneira preconceituosa, ou comentários sobre os corpos das meninas ou afirmações de que meninas são inferiores a meninos); Comentários pejorativos sobre a capacidade intelectual de um/a estudante (como “debiloide” ou “retardado”); Comentários pejorativos sobre a religião de um/a estudante; e Comentários sobre o peso ou o tamanho do corpo de alguém (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016, p. 34)

Os/as estudantes sofrem também com a agressão verbal, 72,6% relatam ter sido agredidos verbalmente por conta de sua orientação sexual, sendo essa agressão frequente em 22,8% dos casos. 68% dos/as estudantes sofreram agressão por conta de sua identidade/expressão de gênero no ambiente educacional, sendo frequente em 23,5% dos casos (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016).

Há também a ocorrência de agressão física contra as/os estudantes devido a sua orientação sexual e/ou identidade/expressão de gênero. 35,8% das/os estudantes já sofreram algum tipo de agressão física, 26,6% foram agredidos fisicamente na instituição educacional, que era frequente em 6% dos casos, por conta de sua orientação sexual. 24,6% sofreram agressão no ambiente educacional por sua identidade/expressão de gênero, com frequência em 5,7% dos casos (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016).

Outras agressões relatadas foram assédio sexual (56,2%) com frequência de 14,4%; agressão eletrônica/*cyberbullying* (34,7%) com frequência de 7,7%; roubo ou dano a pertences (35,3%) com frequência de 6,6%.

Os/as estudantes nem sempre se sentiam a vontade para denunciar essas práticas abusivas à coordenação das entidades escolares e isto também influencia severamente sua relação com o meio acadêmico e suas perspectivas de futuro em relação aos estudos (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016).

Esses dados são bastante relevantes quando consideramos o comportamento LGTBfóbico presenciado por jogadoras e jogadores em ambientes online, no conteúdo dos jogos e em discursos hegemônicos da comunidade.

Os comentários ofensivos utilizados por jogadores e jogadoras são os mesmos usados nos ambientes escolares. Os termos “gay”, “viado”, “bicha”, “traveco” constantemente aparecem nos chats de jogos com a intenção de “ofender” adversários/as. Da mesma maneira como ocorre com as mulheres, gays são considerados “inferiores” e suas habilidades são questionadas com base em sua orientação sexual e não o desempenho em jogo.

A figura 9 ilustra mais um chat do jogo LoL, com ameaça de morte por violência homofóbica. O jogador diz “se eu pego um viado desse na rua espanco ele ate a morte/viadinho do krl” (sic). Embora comentários homofóbicos ou preconceituosos de qualquer caráter sejam punidos severamente pela administração do servidor do jogo, tais práticas são constantes e frequentes. As atitudes homofóbicas nos jogos e nas comunidades relacionadas são um problema a ser constantemente combatido.

Na figura 10, o mesmo jogador prossegue insultando o/a adversário/a que considera gay descrevendo a homossexualidade como “algo vergonhoso” e dizendo ser “hetero com orgulho” (sic). Outro/a jogador/a intervém na conversa ao dizer “e dai que ele é gay meu deus fica calado” (sic). O/a jogador/a alvo dos comentários homofóbicos afirma então “ela tem medo de se assumir ent[ão é] oprimida”.

Figura 11: Comentários homofóbicos no chat do jogo LoL



Fonte: Facebook Elas Também Jogam - Mural da Vergonha. Disponível em: <<https://www.facebook.com/elas.tambem.jogam/photos/a.1323658277679315.1073741905.550670224978128/1379302975448178/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Na figura 11 a conversa prossegue, outro/a jogador/a também intervém afirmando “mlk [moleque] deve ser viado, gordo e feminista”. As demais pessoas envolvidas então ameaçam “printar” (tirar uma cópia da tela do chat) prática utilizada para fazer denúncias de ofensas nos jogos online. O seguinte diálogo segue, entre o jogador homofóbico “Its me Tuck” e o alvo das ofensas “Mizzukagge”:

Its me Tuck: sou hetero com orgulho
 Its me Tuck: nao gay
 Its me Tuck: que e algo vergonhoso
 Its me Tuck: tanto pra vc qnto pros seus pais
 Mizzukagge: vergonha de q? de viver no seculo passado amor?
 Its me Tuck: de ser homossexual
 Mizzukagge: sola a bixa aki amor

O comentário final de Mizzukagge apresenta uma das estratégias de resistência utilizadas pelos/as jogadores/as da mesma forma que nos movimentos ativistas, feministas e LGBT de reapropriação dos termos utilizados como “ofensas”, tais como “bicha”, “viado”, “sapata”, “vadia”, de modo a empoderar e reafirmar a presença dessas identidades políticas em ambientes nos quais são hostilizadas. A frase “sola a bixa aqui amor” é uma provocação do/a jogador/a para o adversário homofóbico em relação ao fato deste muito provavelmente estar sendo derrotado na partida.

No caso do jogo LoL, algumas estratégias por parte dos grupos hostilizados são realizadas para lidar com o comportamento homofóbico, machista e misógino presenciado nas partidas. Alguns grupos organizam-se para jogar em time e dão suporte aos seus pares ao presenciar uma agressão durante o jogo, denunciando em número à administração do jogo ao final das partidas para que o agressor seja punido/banido do jogo. Outra estratégia é tornar essas falas públicas, denunciando os jogadores, ainda que estes sejam “anônimos” dados os apelidos utilizados em jogo. Uma terceira estratégia de enfrentamento, no caso do LoL, provém da criação de nomes de grupos que fazem referência ao orgulho LGBT, dessa forma as jogadoras e jogadores ganham visibilidade e buscam sua legitimidade nessas comunidades.

Esta seção buscou contextualizar alguns exemplos dos tipos de situações homofóbicas que ocorrem nos jogos com frequência e seus vínculos com a cultura LGBTfóbica que vivenciamos em sociedade. Alguns jogos contemporâneos passaram a tratar de questões LGBT de maneira a educar e conscientizar as pessoas sobre práticas discriminatórias, subverter noções de heteronormatividade, ou ainda aproximar jogadoras/es de narrativas não-normativas, em favor de maior diversidade em seu conteúdo. Cito alguns deles nas seções subsequentes.

2.3. ASPECTOS HISTÓRICOS SOBRE GÊNERO NOS JOGOS DIGITAIS

A apresentação de literatura proposta nesta seção tem por objetivo realizar uma aproximação inicial aos estudos de gênero nos jogos digitais procurando um embasamento teórico, cultural e histórico das transformações ocorridas nos jogos digitais através das décadas.

Nesta seção apresento algumas pautas trabalhadas nos estudos de gênero nos jogos digitais a partir primordialmente de três obras, os volumes *From Barbie to Mortal Kombat* (CASSELL e JENKINS, 1998c), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (KAFAI et al., 2008) e *Gaming at the Edge* (SHAW, 2014).

Optar por utilizar esses três volumes como eixos ocorre devido a progressão histórica e contextual apresentada neles, assim como as perspectivas abrangentes que estas referências assumem ao tratar das relações de gênero, especificamente, no meio dos jogos digitais, preocupando-se com as questões de segregação social e tecnológica, aproximações mais diversas para jogos mais inclusivos, questões étnicas/raciais, da sexualidade, das identidades e representações, entre demais dimensões.

A escolha dessa literatura, entretanto, está primariamente restrita a autoras/es de um eixo norteamericano-europeu, valendo ressaltar que os estudos focados nas relações de gênero no âmbito dos jogos no contexto latino-americano ainda não encontram-se tão formalizados e compilados em volumes bibliográficos específicos que possam constituir referências de estudo até onde se tem conhecimento, tal como o acesso e circulação de conteúdo sobre esses temas mostram-se ainda descentralizados. Apesar disso faço apontamentos sobre algumas das investigações as quais tive acesso, que consideram questões de gênero nos jogos no contexto brasileiro.

Cabe apontar que iniciativas nos estudos desses temas podem auxiliar na formalização dessa área e facilitar o compartilhamento de conteúdos a partir de uma iniciativa latino-americana, buscando considerar as particularidades e necessidades das pessoas na cultura *gamer* para além dos eixos consolidados nos jogos digitais (América do Norte, Europa, Japão).

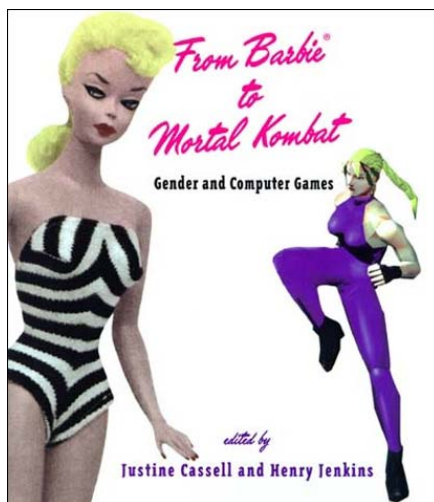
Ao pensar as relações de gênero nos jogos digitais procuro construir um parâmetro inicial para localizar tanto esta pesquisa quanto de que modos podemos provocar modificações e mobilizações sociais em busca de mudanças nesse meio capazes de fomentar espaços mais democráticos, abertos e acolhedores para as pessoas. De maneira a contemplar sua diversidade de construções identitárias perpassadas pelas questões de gênero, raça/etnia e diversidade sexual, tendo por fundamento o que já foi explorado, analisado e criticado em relação a cultura *gamer* como se apresenta.

Exploro a partir dos estudos selecionados alguns conceitos e tópicos sobre gênero nos jogos tais como: as iniciativas feministas como “O Movimento dos Jogos para Meninas” (*The Girl Game Movement*), as aproximações de teóricas e teóricos em relação aos conteúdos dos jogos e suas segregações de gênero (jogos para meninos/meninas), as clivagens de gênero no âmbito da tecnologia que os jogos passaram a representar a partir da perspectiva de que os jogos podem ser uma porta de entrada para mulheres em áreas tecnocientíficas como a ciência da computação e a tecnologia da informação (KAFAI, 2008); e a perspectiva dos jogos enquanto espaços de contestação das normativas de gênero e de liberdade identitária. A partir da visão de Shaw (2014) trato da questão da representação de grupos marginalizados nos jogos, suas imbricações e as possibilidades de transformação nesses cenários.

2.3.1. O Movimento de Jogos para Meninas, suas contradições e desdobramentos

From Barbie to Mortal Kombat: Gender in Computer Games (tradução própria: *De Barbie a Mortal Kombat: Gênero e Jogos de Computador*) é um livro (Figura 12) editado por Justine Cassell e Henry Jenkins e publicado em 1998 no contexto norte-americano da cultura *gamer*.

Figura 12: Capa do livro *From Barbie to Mortal Kombat*



Fonte: Disponível em:
<<https://mitpress.mit.edu/books/barbie-to-mortal-kombat>>.
Acesso em: 11 fev. 2017.

O volume foi resultado de um simpósio no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) promovido pelos *Women's Studies*³⁹ (Estudos das Mulheres). O intento do simpósio era reunir representantes da indústria e acadêmicas/os para discutir sobre meninas e jogos de computador.

³⁹ MIT Program in Women's & Gender Studies. Disponível em: <<http://wgs.mit.edu/>>. Acesso 13 fev. 2017.

O título do livro é uma brincadeira com dois ícones populares da mídia e sua relação com clivagens de gênero. *Barbie* (Figura 13) é uma boneca da *Mattel*⁴⁰ e tornou-se um símbolo de feminilidade hegemônica, assim como uma representação amplamente reconhecida em diversos contextos nacionais como “um brinquedo de menina”.

Figura 13: Capa do jogo *Barbie Fashion Designer* (1996), ilustrando a boneca *Barbie*.

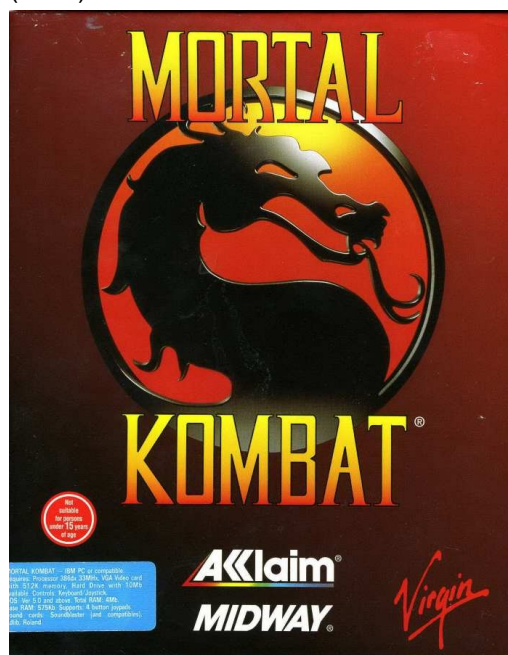


Fonte: Disponível em:

<<http://www.mobygames.com/images/covers//87484-barbie-fashion-designer-windows-front-cover.png>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

40 Empresa estadunidense de brinquedos.

Figura 14: Capa do jogo Mortal Kombat (1992)



Fonte: Disponível em:

<<http://thepopbreak.com/wp-content/uploads/2014/06/Mortal-Kombat-1-Cover.jpg>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

O jogo *Mortal Kombat* (Figura 14) foi publicado em 1992 por uma empresa de Chicago chamada *Midway Games*. *Mortal Kombat* tornou-se uma série de 21 jogos (contando os títulos lançados até 2015) sendo uma referência popular de jogo de luta na cultura *gamer*. No contexto do livro, *Mortal Kombat* representa os imaginários de masculinidade relacionados à violência explícita e combate.

Ainda na contemporaneidade, jogos de luta são considerados interesses “masculinos” e promovem alguns aspectos por considerarem que seu público-alvo é composto por homens (heterossexuais). Isso reflete, por exemplo, na aparência das personagens. Personagens masculinos são musculosos e personagens femininas são hipersexualizadas. A Figura 15 oferece um exemplo disso nos jogos contemporâneos de luta *Soul Calibur*, conhecido pela hipersexualização de suas personagens femininas.

Figura 15: Exemplo de personagens codificados visualmente por relações de gênero no jogo de luta Soul Calibur III/IV.



Fonte: Disponível em: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/e8/f8/2f/e8f82f960ea45a0ffa038746dad4d882.jpg>> e <<http://vignette2.wikia.nocookie.net/soulcalibur/images/e/e5/Ivy-soul3art.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/270?cb=20080206045431>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

O primeiro *Mortal Kombat* apresentava entre seus sete personagens jogáveis uma personagem feminina, *Sonya Blade* (Figura 16). *Mortal Kombat* criou um legado na cultura *gamer* através de seus *Fatalities*, golpes finais violentos que podem ser realizados ao fim do combate para executar o inimigo. O *Fatality* de *Sonya*, na edição de 1992, a título de exemplo, é um arremedo de beijo que lança uma bola de chamas incinerando o inimigo. Podemos interpretar o arremedo de beijo como uma estratégia para associar a personagem a um imaginário de feminilidade tradicional (delicada/romântica) já que a personagem encontra-se um contexto que tensiona estes pressupostos por ser uma lutadora em um jogo de combate violento.

Figura 16: Sonya Blade na tela do jogo Mortal Kombat (1992).



Fonte: Captura de vídeo do jogo Mortal Kombat (1992). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=vPif184wKV0>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

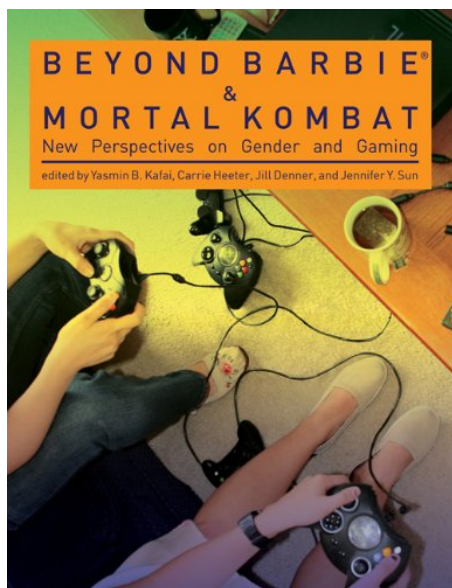
Ao utilizar-se destes dois ícones de feminilidade e masculinidade, respectivamente, a boneca *Barbie* e o jogo *Mortal Kombat*, o livro se propõe a debater relações de gênero nos jogos de computador a partir das referências culturais que vinculam valores e atribuições aos jogos com base na diferença sexual e na socialização das crianças na década de 90 no contexto norte-americano.

Ressalto essa obra, pois uma boa parte dos estudos (tanto brasileiros quanto estrangeiros), ainda a utilizam como referência para tratar das relações de gênero nos jogos digitais. É importante também apontar que o conteúdo desta obra é bastante relevante como ponto de partida, pois as investigações apresentadas neste volume nos ajudam a compreender aspectos históricos da relação entre jogos e sociedade, enquanto marcada por clivagens de gênero e segregações.

As pesquisas iniciadas em *From Barbie to Mortal Kombat*, continuariam dez anos depois em um segundo volume *Beyond Barbie and Mortal Kombat – New Perspectives on Gender and Gaming* (tradução própria: Além de Barbie e Mortal Kombat – Novas Perspectivas em Gênero e Jogos) com edição de Yasmin B. Kafai,

Carrie Heeter, Jill Denner e Jennifer Y. Sun, que apresenta uma miríade de pesquisas sobre gênero em jogos dando continuidade ao trabalho de seu volume antecessor (Figura 17).

Figura 17: Capa do livro *Beyond Barbie and Mortal Kombat*



Fonte: Disponível em:
<<https://mitpress.mit.edu/books/beyond-barbie-and-mortal-kombat>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

From Barbie to Mortal Kombat se preocupava em trazer mais meninas para participação nas áreas de TI e engajarem em jogos de computador e videogames, tanto como jogadoras, quanto como desenvolvedoras. Seu sucessor tem preocupações além dessas. As autoras e autores nesse volume passam a questionar a própria necessidade da divisão de gênero, a universalização de interesses, o contexto social e cultural das pesquisas. Localizadas na década de 2000, as investigações, críticas e pesquisas de *Beyond Barbie and Mortal Kombat* apontam para um contexto menos segmentado pela diferença sexual na prática e mais segmentado nos imaginários das pessoas envolvidas com jogos. Explorar o conteúdo destes volumes em conjunto nos dá possibilidades de observar um pouco

das transformações na pesquisa de gênero em jogos nos anos 2000, suas diferenças e permanências em relação à década de 1990 e que tipos de investigações e análise ainda são necessárias.

É importante notar, que tal como seu antecessor, *From Barbie to Mortal Kombat*, o volume busca pensar as relações de gênero ainda com enfoque nas mulheres e na diferença sexual. Outros sujeitos marginalizados na cultura *gamer* e demais imbricações de raça/etnia, classe, geração e sexualidade não são abordados ou apenas citados brevemente como fatores a serem considerados. Em ambos os volumes “gênero” ainda funciona como sinônimo de “mulheres”. Não procuro, por meio desse apontamento desvalorizar a importância do conteúdo, apenas colocar em foco as maneiras como as pesquisas em gênero e jogos tem abordado o tema e quem são os sujeitos de seu interesse.

Cassell e Jenkins apontam os jogos como um exemplo da construção social de gênero por meio de seus conteúdos e escolhas, que reproduzem noções estereotipadas de feminilidades/masculinidades em relação aos tipos de práticas, posições que podem ser assumidas pelos sujeitos e tipos de representação que aparecem nos jogos (CASSELL e JENKINS, 1998a).

Por exemplo, estudos dos anos 1990 nos jogos de *arcade* (fliperama) mostram que uma pequena porcentagem dos jogos apresentava personagens femininas (8%) as quais em sua maioria eram representadas como “donzelas em perigo” (6%). Dos 2% de personagens femininas protagonistas restantes, entretanto, ressalta-se que não se tratavam de representações humanas.

Um exemplo interessante dos estereótipos de gênero apresentados nos jogos em relação à feminilidade refere-se a representação de “princesas boas e passivas” que servem como objetivo da ação do jogo, como prêmio para a pessoa que joga; e das “mulheres ruins”, figuras erotizadas e competitivas que devem ser derrotadas pelo protagonista (CASSELL e JENKINS, 1998a). Uma distinção apontada no texto, relaciona-se com o imaginário das esferas público/privado e sua associação com os espaços que podem ser ocupados pela feminilidade.

Em jogos de violência urbana, as mulheres que se encontram nas ruas, no espaço público, são “perigosas, de baixa-classe, e, como os homens nos jogos, sexualmente maduras... a mensagem que fica é que se mulheres vão ocupar o

espaço público [...], serão duronas como homens [...]" ⁴¹ e devem estar preparadas (ou sujeitadas) às respostas violentas deles (físicas ou não) (GAILEY APUD CASSELL; JENKINS, 1998a, p. 8). Um artigo na revista de jogos *Next Generation*⁴² datado de 1998 comenta a hipersexualização de personagens femininas como um elemento que influencia na construção de "imagens degradantes e ofensivas de personagens femininas [que ainda] são promovidas em jogos"⁴³ (CASSELL e JENKINS, 1998b, p. 8). Diz a revista citada pela autora e pelo autor:

elas [as personagens] parecem construídas através de estereótipos estéticos bem simples. No Oriente, colegiais risonhas em uniformes de marinheiro, mas no Ocidente a receita parece ser lábios grossos, micro-cinturas, e volumosos seios pneumáticos⁴⁴ (CASSELL e JENKINS, 1998a, p. 8).

Outro aspecto dos jogos que surge demarcado por relações de gênero refere-se a questão da violência. Uma grande parte dos jogos dentre as diversas categorias apresentadas em fins da década de 1990: ação, aventura, combate, corrida e voo, esportes, jogos de interpretação (RPG) e combate aéreo; os jogos mais violentos sobressaem-se nas vendas. Cassell e Jenkins ilustram seu tópico com o jogo *Mortal Kombat*, que nomeia o livro, e na cultura *gamer* é ainda referência em termos de jogos de luta e jogos explicitamente violentos.

Não entramos no tópico da violência no mérito de analisar seus impactos socioculturais nos jogadores e jogadoras e analisar a necessidade das descrições de violência implícita ou explícita nos jogos, seja sua representação gráfica sanguinolenta ou cartunesca e fantástica. O que nos interessa na questão da violência é como ela se apresenta permeada por pré-concepções de masculinidade e feminilidade. Os jogos violentos além de apresentarem ínfimo protagonismo feminino entre suas personagens, são compreendidos como masculinos (jogos de meninos) e com efeito seu consumo hegemônico é de jogadores (meninos). Os jogos consumidos por meninas, apesar de não serem mercadologicamente segregados como tal, referiam-se a categorias que não as descritas e apresentadas

41 Tradução própria de: "women in the streets are dangerous, lower-class and, like the males in the games, sexually mature.... The implied message is that, if women are going to be in public [...] they have to be like tough men [...]"

42 Next Generation. 1998. *Girl Trouble*. January, 98-102.

43 Tradução própria de: "degrading and offensive images of female characters [that] are still being promoted in games."

44 Tradução própria de: "they all seem to be constructed around very simple aesthetic stereotypes. In the East, it's all giggling schoolgirls and sailor uniforms, but in the West the recipe appears to be bee-sting lips, a micro-thin waist, and voluminous, pneumatic breasts."

como majoritariamente violentas. Sobressaíam-se então como interesses das jogadoras jogos abstratos como *Tetris*, ou jogos de exploração e quebra-cabeças (*puzzle*).

Essa questão da violência nos jogos demarcada por relações de gênero é melhor explorada por Kaveri Subrahmanyam e Patricia M. Greenfield (1998) ao analisar o sucesso do jogo *Barbie Fashion Designer*, de 1996. Até então o primeiro jogo mercadologicamente voltado para meninas a ter sucesso significativo de vendas. Embora devamos nos aproximar da análise de Subrahmanyam e Greenfield com cautela, para não interpretá-la erroneamente através de essencialismos biológicos de gênero. O estudo mostra-se engajado em desvelar a maneira como as meninas da década de 1990 se relacionavam com os jogos e quão eficiente as segregações dos interesses das crianças, promovidas também por meio de brinquedos e programas de televisão na época, auxiliavam na construção de seus “gostos”. Construção cultural esta que, devemos marcar, ainda ocorre na indústria de brinquedos em nossa década.

Através dos estudos adjacentes Subrahmanyam e Greenfield traçam uma série de aspectos que as meninas nesse contexto histórico apreciavam em jogos de computador e quais aspectos não lhes eram atrativos. A violência e a fantasia surgem como aspectos não tão apreciados por meninas no conteúdo dos jogos, assim como o embate do bem e do mal, frequentemente presente nos jogos “para meninos”. Jogos apreciados por meninas, segundo o estudo, apresentariam formas não violentas de vencer obstáculos ou realizar ações, ênfase na cooperação e não na competitividade, assim como ambientações mais domésticas e realistas do que as aventuras fantasiosas familiares aos programas de televisão e jogos “voltados para meninos”.

As autoras deixam evidente e é importante notar que essas tendências são simplesmente isso, “tendências” e existem “transgressões”, tanto entre meninos como entre meninas, e seus interesses não são rigidamente demarcados por diferenciações de gênero. Nesse sentido há meninas que apreciam jogos violentos tanto quanto meninos que preferem jogos não violentos e se interessam por jogos de *dress-up*. As autoras apontam ainda estudos da década de 1990 que indicavam uma convergência dos tipos de brincadeiras de meninos e meninas no contexto

norte-americano. As diferenciações de interesse marcadas por questões de gênero, entretanto, não deixam de ser um aspecto relevante nas atividades de meninos e meninas (SUBRAHMANYAM e GREENFIELD, 1998).

Do estudo de Subrahmanyam e Greenfield é possível dar ênfase a dois aspectos que parecem interessantes de considerar. O primeiro refere-se a outro estudo realizado por Yasmin B. Kafai (KAFAI, 1998), que apresenta que os tipos de jogos produzidos pelas meninas, dadas suas influências culturais e sociais, mostram temáticas e estratégias diversificadas em relação ao que o mercado de jogos, então da época, apresentava. Enquanto os jogos produzidos por meninos reproduziam grande parte do conteúdo por eles consumido. Não buscamos dizer com isso que há algo inerentemente biológico que faz com que as meninas produzam jogos diferentes, nem que apenas a adição de meninas (e consequentemente mulheres) na produção de jogos irá produzir uma indústria diferente (essa visão, inclusive é alvo de crítica de Shaw⁴⁵ como vemos na seção subsequente).

Essa mudança de estratégia de desenvolvimento de jogos, no entanto, que pode ser observada nos jogos produzidos pelas meninas do estudo, apresenta caminhos e formas de pensar jogos a partir de outras abordagens e perspectivas (cooperatividade, não-violência, narrativas fora do conflito bem contra o mal) por meio das quais transformações podem ser efetuadas na estrutura hegemônica dos jogos que ainda é recorrente nas produções contemporâneas.

Um olhar sobre essa produção de jogos nos leva a pensar formas criativas de lidar com conflitos e tipos de jogabilidade e pode expandir nossa relação com a reprodução de conceitos e valores hegemônicos na indústria, promovidos pelos jogos que se sobressaem nas vendas (ainda hoje majoritariamente violentos e tradicionalmente compreendidos como “masculinos”).

O segundo ponto que Subrahmanyam e Greenfield apontam em sua análise de *Barbie Fashion Designer* nos diz muito sobre a ideia e o conceito de “jogos para meninas”. *Barbie Fashion Designer* poderia ter sido sucesso de vendas simplesmente pelo fato de apresentar a figura da *Barbie*, uma boneca amplamente marcada por clivagens de gênero como um “brinquedo para meninas”, mas esse não é o caso. Subrahmanyam e Greenfield demonstram através da exploração dos

45 SHAW (2014).

interesses apreciados por meninas que não é a figura da boneca que tornou o jogo atraente para elas. São justamente os aspectos de narrativa, ambientação e jogabilidade que fizeram de *Barbie Fashion Designer* um sucesso de vendas entre as jogadoras. O jogo não apresenta aspectos agressivos e violentos, tem por objetivo a construção de algo baseado na vida real que é familiar às meninas (desenhar roupas para a *Barbie*), entre outras características que a análise identifica como apreciadas pelas jogadoras (não nos aprofundamos nelas, dadas as limitações do recorte).

As autoras comparam o título a outro jogo da *Barbie*, *Barbie as Rapunzel*, cujo sucesso e aceitação por parte do público não foi o mesmo de *Barbie Fashion Designer*, por envolver temáticas de “bem contra o mal” e uma ambientação não-realista. Logo a mera associação entre a boneca *Barbie*, a feminilidade e os interesses das meninas não significa uma certeza mercadológica de vendas para um jogo, e mais importante, não reduz a produção de jogos voltados para um dito público feminino simplesmente a associação de temas considerados tradicionalmente femininos.

O ponto que quero marcar por meio dessa análise de Subrahmanyam e Greenfield é justamente uma afronta a estratégia rasa de alguns “jogos cor-de-rosa” (*pink games*) que trabalham com temáticas estereotipadas de feminilidade, que reforçam noções de gênero e estigmatizações sociais sob a suposta justificativa de que tais temáticas são “interesses de meninas” e por consequência são rentáveis. A estratégia “coloque um ícone conhecido pelas meninas e o jogo será vendável” não é uma certeza como demonstra o exemplo da *Barbie*.

Uma análise mais produtiva de jogos que são particularmente mais bem sucedidos entre jogadoras deve pensar além de estereótipos de gênero e considerar os contextos sociais, históricos e culturais que levam as consumidoras a apreciar determinadas obras e por quê. Também é interessante pensar de que formas as estratégias e técnicas empregadas no desenvolvimento de jogos apreciados por determinados públicos podem contribuir para o desenvolvimento de jogos de modo abrangente, evitando que alguns jogos tornem-se “nichos” que passam a ser marginalizados devido as etiquetas aderidas a eles.

Podemos identificar no Movimento dos Jogos para Meninas na década de 1990 muito mais do que o objetivo de criar um mercado mais diversificado e contrargumentar a exclusão das meninas como mercado consumidor dos jogos, a preocupação da relação entre as meninas/mulheres e as áreas da ciência e da tecnologia. Com o avanço crescente da importância da tecnologia da informação e dos computadores ao longo dos anos 1990, intensificado ainda mais a partir dos anos 2000, surge a preocupação de que a falta de interesse das meninas em jogos de computador e computadores passe a excluí-las nos mercados de trabalho (CASSELL e JENKINS, 1998a). A naturalização dos computadores e jogos como interesses masculinos facilitaria o acesso de meninos aos artefatos (aos próprios computadores), concebendo desde tenra idade o imaginário do computador como um artefato de “meninos” e de pouco interesse para as meninas.

Cassell e Jenkins demonstram que a naturalização e consequentemente o imaginário de que meninas/mulheres não tem interesse em computadores e jogos advém não de um suposto determinismo biológico, mas de uma questão de *acesso*. Um estudo aponta que mesmo na pré-escola meninos dominavam o acesso a computadores, criando “clubes” e limitando o acesso de meninas (CASSELL e JENKINS, 1998a). O menor tempo que as meninas passavam utilizando computadores não era reflexo de sua falta de interesse, mas da possibilidade de ter acesso a esses artefatos. Quando mediado por professoras/es e com acesso garantido, meninas e meninos passavam tempos semelhantes utilizando computadores.

Cassell e Jenkins comentam também que crianças, independente de gênero, concebiam computadores como sendo “coisas de menino” e que meninos e meninas viam o uso de computadores de maneira diferenciada, na qual meninos estariam mais propensos a usar o artefato para jogar.

Grande parte do movimento em relação aos jogos foca-se, neste período, na ideia de tornar os jogos e computadores atraentes para o suposto “público feminino” e na desconstrução do imaginário dos jogos como algo para meninos. As possibilidades de conhecimento tecnológico promovidos pelos jogos como uma porta de entrada para áreas da computação e das tecnologias informacionais e digitais motivaram o Movimento de Jogos para Meninas nas suas diversas

estratégias e discursos que em síntese tinham algo em comum: a propaganda e esforço coletivo de construir os espaços tecnológicos e dos jogos também como femininos e “chamar” as meninas a jogar e produzir jogos estreitando sua relação com as áreas tecnocientíficas adjacentes. O Movimento de Jogos para Meninas originaria os jogos cor-de-rosa (*pink games*) como *Barbie Fashion Designer* e os chamados jogos lilás (*purple games*), iniciados por meio do trabalho da desenvolvedora de jogos *Purple Moon* (daí o nome) jogos com intuito de atrair o público feminino, mas que tinham por estratégias temáticas menos estereotipadas de feminilidade.

Vale ressaltar o ponto demarcado por Cassell e Jenkins das contradições em criar e fomentar uma segmentação de jogos para meninas com base em seus interesses sem ao mesmo tempo cair na armadilha de essencializar meninos e meninas, ao reforçar estereótipos de consumo e preferências divergentes como sendo resultado “de serem meninos e meninas” (CASSELL e JENKINS, 1998a, p. 24). A autora e o autor afirmam, apesar disso, que no contexto deste volume a categoria meninas e suas particularidades e preferências surgem como uma necessidade política de contestação de normas e acesso a espaços.

Abre-se por meio desse deslocamento um espaço que contesta a suposta neutralidade dos jogos desenvolvidos por homens com base em associações culturais e gostos particulares. Cassell e Jenkins enfatizam a preocupação em não generalizar e “estreitar a diversidade dos interesses das meninas”, assim como questionam a necessidade do binarismo meninos/meninas. Além disso consideram as questões de raça e classe como interseccionais ao gênero para analisar e interpretar as formas de jogar das jogadoras e jogadores, apesar de não aprofundarem essas questões.

Suzanne de Castell e Mary Bryson (1998), em última instância, fazem uma crítica das estratégias tanto do âmbito da educação tecnológica para meninas, quanto do desenvolvimento de jogos que apenas aderem às normatizações e prescrições de gênero sem questionar sua necessidade. As autoras utilizam o termo “*queering*” para descrever a tática de contestação das prescrições de gênero em relação a acesso e uso de tecnologias na escola e a descrevem como sendo hegemonicamente “inaceitável” por educadoras/es.

Segundo Bryson e De Castell, permitir o acesso de meninas/mulheres às áreas tecnocientíficas seria uma coisa. Outra muito diferente seria transformar as jovens em especialistas nessas áreas, o que segundo as autoras inverteria a ordem de gênero vigente (*queering*) na tecnologia e as reações de discentes e docentes variam de negação à desaprovação à condenação do processo. Conforme apontam as autoras, intervir na construção das identidades de gênero provoca a ruptura da naturalização das diferenças entre os sexos, naturalização esta das quais dependem as prescrições das próprias identidades de gênero.

Bryson e De Castell questionam a indagação “o que as mulheres querem?” pois a concebem em termos de “o que se espera das mulheres?”, argumentam assim que os processos por intermédio dos quais técnicas e estratégias de atender os desejos e preferências de mulheres e meninas ocorrem na medida em que se dedicam a prescrever como devem ser “mulheres e meninas”. O desenvolvimento de processos para a educação tecnológica e para o desenvolvimento de jogos que atendam as preferências de meninas nesse sentido opera na manutenção de valores e desigualdades, pois não se preocupam em contestar os determinismos biológicos na construção das identidades de gênero.

Bryson e De Castell se perguntam se “produzimos ferramentas para meninas ou se estamos produzindo as próprias meninas, ao realizar a interpelação – nos termos de Althusser⁴⁶ – do desejo de se tornar uma menina” ⁴⁷ (DE CASTELL e BRYSON, 1998, p. 251). Nessa perspectiva os jogos “para meninas” funcionam como tecnologias de gênero, operando na manutenção de normatizações que prescrevem o que “é uma menina”, tal como quais as práticas e discursos que permitem o ingresso nesse sistema de representação.

Para estas autoras a análise de gênero deve operar a partir de uma perspectiva pós-modernista, na qual a identidade de gênero assume o caráter de um “conjunto de efeitos, baseado nas políticas de localidade – políticas que cada

46 ALTHUSSER, L. 1984. *Essays on Ideology*. London: Verso.

47 Tradução própria de: “...producing tools for girls, or are we producing girls themselves by, as Althusser (1984) would but it, ‘interpellating’ the desire to become a girl?”

vez mais recusam-se a ignorar as diferenças sempre interseccionais de etnia, classe, e condições materiais”⁴⁸ (DE CASTELL e BRYSON, 1998, p. 253). Nas palavras das autoras:

Se a educação tecnológica sobre gênero e tecnologia simplesmente mimetiza a pesquisa de mercado conduzida pela e para a indústria, então a educação não tem nenhum papel no desenvolvimento de recursos tecnológicos para meninas. Mas, se a educação tem um papel, ela deve renunciar às concepções de gênero ultrapassadas, essencialistas e fundamentalmente debilitantes, concepções tão estreitamente conectadas à heteronormatividade que as meninas ficam aterrorizadas de romper com seus moldes rígidos⁴⁹ (DE CASTELL; BRYSON, 1998, p. 253).

A teoria pós-moderna, de acordo com as autoras, compreende gênero de maneira a explodir com dicotomias, perturbar práticas, reverter regras e papéis e inverter posições e direções (DE CASTELL; BRYSON, 1998, p. 253). Em tempos pós-modernos, descrevem as autoras, é necessária uma compreensão de gênero que permita às meninas desenvolver suas habilidades e interesses em assuntos para os quais sempre tiveram capacidade e que muitas vezes lhes foram negados (DE CASTELL; BRYSON, 1998, p. 253).

As pedagogias pós-modernistas provocariam mudanças efetivas nas desigualdades tecnológicas de gênero, ao desvelar os privilégios institucionalizados da masculinidade na tecnologia. Por desnaturalizar a conexão entre tecnologia e masculinidade e apropriar-se de conhecimentos que deixem de lado suas significações tradicionalmente marcadas por clivagens de gênero, tais estratégias seriam capazes de criar espaços de ruptura no aprendizado tecnológico. O que as autoras parecem querer questionar é a própria rigidez da concepção tecnológica compreendida como interesse de “homens” dentro de padrões heteronormativos de gênero, tal como a cristalização do gênero como “natureza” e “verdade”.

Em *Beyond Barbie and Mortal Kombat*, Jenkins e Cassell analisam em retrospectiva o contexto do movimento de jogos para garotas nos anos 1990, o principal interesse de pesquisas do volume antecessor (JENKINS e CASSELL, 2008). Segundo a autora e o autor, o movimento foi moldado por questões

48 Tradução própria de: “set of 'gender effects' [...] based on a politics of location – a politics that moreover, refuses to ignore the always-intersecting differences of ethnicity, class, and material conditions.”

49 Tradução própria de: “If educational research into gender and technology simply mimics the market research conducted by and for industry, then education has no role to play in the development of technological resources for girls. But if education does have a role to play, it must relinquish its grip on outmoded, essentializing, and fundamentally undermining conceptions of gender, conceptions tied so tightly to heteronormativity that girl are terrified to step out of its very straight lines.”

econômicas, políticas, tecnológicas, empresariais e estéticas. Citam fatores como o mercado saturado voltado para “meninos”, o imaginário da tecnologia associada ao masculino e divisão de trabalho enfrentada nas áreas tecnológicas, a então viabilidade do computador para jogar jogos de CD-ROM e na *web*, o contexto norte-americano propício para que mulheres comesçassem seus próprios negócios e os novos tipos de conteúdos, apresentação e experimentação que prometiam os jogos do Movimento de Jogos para Meninas.

Cassell e Jenkins descrevem a dificuldade de determinar os jogos que as meninas teriam interesse sem essencializar noções estereotipadas de gênero. Afinal, dizem ela e ele, não é possível criar jogos que “reflitam adequadamente a todos os gostos, interesses e necessidades de todas as meninas”⁵⁰ (JENKINS e CASSELL, 2008).

Ficou também evidente para esta autora e este autor, desde o princípio, que os homens na indústria e os jogadores tinham pouco ou nenhum interesse em debater e considerar questões de gênero e diversidade nos jogos. A recepção controversa do primeiro livro envolve a aversão ao termo “feminista” associado a “*gamer*”, tal como críticas a ausência de determinado jogo, ou personagem, nas análises, assim com suposições sobre quem seriam “verdadeiros *gamers*”. Uma crítica em particular ofendia Jenkins (com um termo machista) por ter manifestado apreço por sua esposa e Cassell na seção de “reconhecimentos” do livro (JENKINS e CASSELL, 2008).

Jovens jogadores temiam que seus jogos se tornassem “maternais” e que seus gostos deixassem de ser contemplados caso mulheres “se tornassem jogadoras”. Cassell e Jenkins esperavam que com o tempo as reações se modificassem em favor da diversidade nos jogos, o que não se concretizou nos melhores termos, pois pouca coisa se modificou nas reações de alguns indivíduos em relação às novas pesquisas na década seguinte. Entretanto, contrariando visões pessimistas, Cassell e Jenkins citam o entusiasmo das jovens feministas na conferência da UCLA⁵¹ e no número crescente de milhões de jogadoras.

50 Tradução própria de: “...adequately reflect tastes, interests, and needs of all girls.”

51 Tal conferência é citada no livro como parte do movimento que levou a compilação de estudos que compôs o volume. Refere-se à oficina e conferência que tiveram por tema de discussão as questões de gênero nos jogos e se passou na Universidade da Califórnia em Los Angeles em 8 de

Uma mudança importante na indústria e na cultura dos jogos surgiu com o lançamento de *The Sims* (2000), o jogo de simulação do cotidiano da empresa *Maxis*. O jogo, conforme apontam Cassell e Jenkins, podia ser observado através da perspectiva do movimento de jogos para meninas, compartilhando de uma série de características até então identificadas como preferências do público femininos em jogos. Apesar das boas vendas do jogo, em particular para esse segmento consumidor, as mulheres ainda não seriam contempladas com uma mudança significativa quanto a sua relevância como mercado consumidor para a indústria desenvolvedora.

Mulheres continuariam sendo apenas um “segundo alvo”. O público masculino, na década de 2000, continua sendo o preferido pela indústria. O sucesso de alguns jogos com mulheres é encarado como “acidental”. Outra questão que comentam o autor e a autora envolve o imaginário do computador enquanto um artefato para meninos. Embora esperassem que o contato de meninas e mulheres com jogos de computador influenciassem uma mudança nesse aspecto isso não ocorreu. Ao contrário do que pesquisadoras/es de *From Barbie to Mortal Kombat* esperavam, a presença feminina em áreas tecnológicas e na ciência da computação decresceria nos anos 2000 e o uso do computador por meninas seria até considerado perigoso devido a presença de “predadores *online*” (JENKINS e CASSELL, 2008). As exceções no consumo de jogos nos quais mulheres se tornam uma presença bem vinda está, nas palavras da autora e do autor “nas margens”, em jogos casuais, jogos sérios e jogos educacionais e nos *advergames*, jogos cujo objetivo é promover propagandas e produtos.

É importante notar que na cultura *gamer* há uma forte hierarquização entre as categorias de jogos que em última instância considera que o consumo de jogos casuais e *advergames* não constituem a figura de “verdadeiras/os jogadoras/es”, validando apenas as práticas de jogadores (homens), chamadas “*hardcore*”, que normalmente despendem um percentual elevado de horas em jogos associados às categorias de jogos de ação e AAA. Embora jogos casuais repliquem a fórmula de uma série de jogos importantes historicamente, que um dia foram os primórdios dos jogos digitais (e únicas opções disponíveis no mercado) como *Tetris* ou *Bejeweled*, frequentemente não são considerados “jogos de verdade”, comparados aos jogos

de ação e AAA. Essa prática também funciona no exercício de constituir os jogos enquanto tecnologias de gênero, pois o consumo de jogos casuais e *advergames* historicamente atingiu uma parcela maior do público feminino.

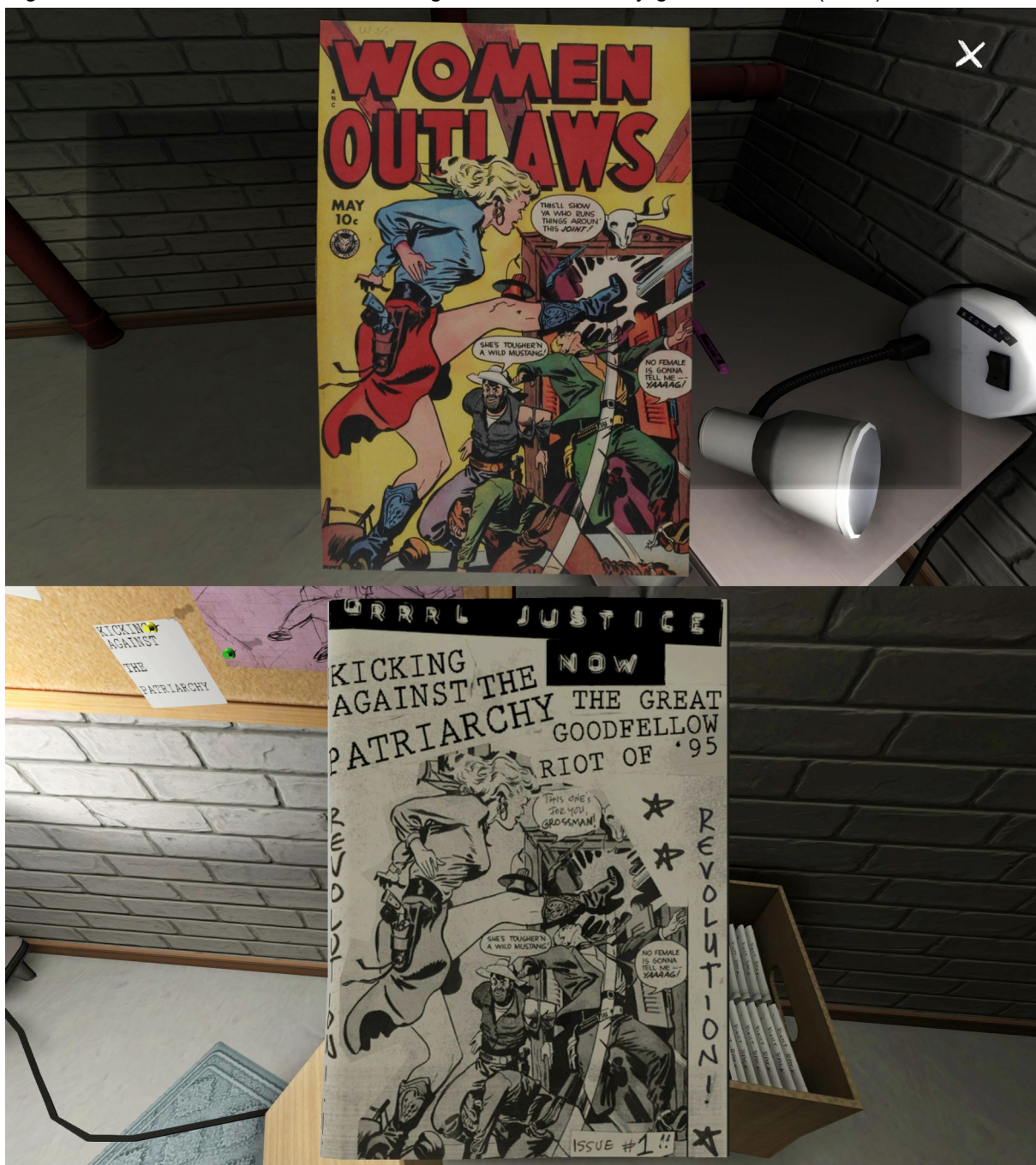
Brenda Laurel (2008), da desenvolvedora de jogos *Purple Moon*, que criou uma mudança significativa no movimento de jogos para meninas nos anos 1990 e nomeou a então categoria de “jogos lilás” (*purple games*) traz alguns apontamentos interessantes para debate. Talvez a questão mais controversa envolva as duras críticas que Laurel recebeu por tentar desenvolver “jogos para meninas” que apresentavam temas considerados tradicionalmente femininos, como a “popularidade”.

Laurel comenta que as críticas aos seus jogos não contemplavam o conteúdo de maneira aprofundada e não observavam que os temas retratados possuíam uma perspectiva ética e reflexiva, enquanto alguns outros jogos da época ela considera serem muito mais estereotipados. Laurel argumenta que em lugar de ser “politicamente correta”, a *Purple Moon* preferiu “encontrar as meninas nos espaços que elas ocupavam, na realidade de suas vidas”⁵² (LAUREL, 2008, p. 25). Seus jogos, entretanto, não deixaram de apresentar conteúdos críticos. As meninas, segundo Laurel, perceberam a diferença da abordagem dos jogos desenvolvidos pela empresa e o resultado foi observado na recepção e importância cultural que esses jogos tiveram entre as meninas da época e, posteriormente, argumentamos aqui, na cultura dos jogos digitais. Afinal jogos contemporâneos como *Gone Home* e *Life is Strange* podem ser analisados a partir das características apresentadas nos jogos da *Purple Moon*, as protagonistas femininas, a ênfase narrativa nos relacionamentos e aspectos sociais, embora não os mesmos, são próximos.

Gone Home (2013) apresenta uma narrativa que se passa em 1995 e conta a história intimista de uma jovem lésbica (narrada por ela mesma), sendo um jogo recheado de referências culturais dos anos 90. A Figura 18 apresenta por exemplo a prática do *fanzine* e referencia o movimento *riot grrrl*. Neste jogo assumimos o papel da irmã de Samantha (a jovem que conta a história). A jogabilidade de *Gone Home* é lenta e contemplativa como são caracterizados os jogos da *Purple Moon*. A jogadora ou jogador explora o ambiente em seu próprio ritmo.

52 Tradução própria de: “...to meet the girls where they were, in the realities of their own lives.”

Figura 18: Referências ao movimento riot grrrl e ao fanzine no jogo Gone Home (2013).



Fonte: Capturas de tela elaboradas pela autora.

Figura 19: Relacionamentos são uma parte importante no desenrolar do jogo *Life is Strange* (2015).



Fonte: Capturas de tela elaboradas pela autora.

Em *Life is Strange* (2015), acompanhamos *Max Caulfield*, uma estadunidense que descobre ter a habilidade de voltar no tempo e alterar acontecimentos recentes. O enfoque do jogo é o relacionamento da protagonista com as demais personagens, e em especial sua melhor amiga de infância *Chloe Price*. Podemos fazer associações com os jogos da *Purple Moon* caracterizados pelo protagonismo de

meninas e pela valorização das relações sociais e relacionamentos (Figura 19). É relevante apontar o romance lésbico que possui uma grande influência na narrativa do jogo.

Assim como *Gone Home*, *Life is Strange* pode ser explorado no ritmo escolhido pela jogadora ou jogador. *Life is Strange* por meio de sua narrativa ainda explora questões como empoderamento feminino, machismo, perseguição, *bullying* e cultura do estupro. Estes são apenas dois exemplos de jogos que podemos associar ao “legado” que pode ser identificado através de jogos como os desenvolvidos pela *Purple Moon*. Nesse sentido, embora não seja possível definir uma série de temas e assuntos como unicamente do interesse de “meninas”, enquanto categoria universalizada, a valorização do esforço de atrair o público feminino de Laurel tem seu valor histórico e cultural.

A partir da década de 2000, algumas das pesquisas sobre gênero e mulheres nos jogos movem-se das preferências por categorias de jogos, tipos de jogos, estilos de jogar que até então foram o foco do movimento de jogos para meninas da década de 1990, para uma investigação das comunidades, os espaços físicos de acesso a jogos e a visibilidade das pessoas. Esse deslocamento mostra-se importante pois suas pesquisas demonstram que o conteúdo dos jogos não é o fator mais relevante na participação de mulheres nesse meio. Comunidades, a relação entre amigas/os, colegas e família exercem um papel importante na constituição das mulheres e meninas enquanto jogadoras.

T.L.Taylor (2008) parte da contestação da universalização das preferências das mulheres e promove um questionamento interessante, pois a autora se pergunta de que formas a pesquisa em gênero e jogos pode evitar a essencialização da diferença de gênero. Taylor busca uma exploração de gênero que resista a valorização de diferenças e procure localizar o gênero em seus diversos “contextos e demografias” (TAYLOR, 2008). Taylor afirma que busca compreender melhor a cultura dos jogos através das mulheres que jogam e seus processos e caminhos para ocupar esses espaços. Em lugar de procurar identificar aspectos “femininos” de conteúdo, nosso olhar deve se voltar para as relações sociais e para o acesso e contato por meio dos quais as pessoas se aproximam dos jogos. Em suas palavras:

Por muito tempo voltamos nossos olhos para o alvo errado. Olhamos para as mecânicas dos jogos como explicação sobre quem ocupa esse espaço. Mas como as pessoas vem a conhecer o jogo, recebem análises sobre ele (formais ou informais), colocam suas mãos nele, são ensinadas a jogar, e têm efetivamente pessoas com quem jogar são profundamente influenciados por suas conexões sociais⁵³ (TAYLOR, 2008, p. 52–53).

O que a autora destaca é como a cultura das comunidades de jogos também influencia a relação das pessoas com os mesmos. Taylor comenta sobre o isolamento geográfico de mulheres jogadoras e como suas identidades enquanto jogadoras são frequentemente negociadas de acordo com seus contextos. Muitas mulheres, afirma Taylor, têm suas identidades de jogadora “guardadas no armário”. Como Holin Lin comenta, citada por Taylor, as práticas de jogadoras taiwanesas estão relacionadas aos espaços domésticos e públicos e questões de acesso, propriedade dos artefatos (se o computador lhes pertence ou é de outra pessoa). Tais aspectos, conforme Taylor, não podem ser desconsiderados em nossa compreensão das mulheres enquanto jogadoras. Dadas as barreiras enfrentadas por elas, a autora diz que mulheres são as jogadoras mais dedicadas (TAYLOR, 2008, p. 54).

Taylor comenta que a busca para “capturar” as mulheres que não se interessam por jogos ocorre em detrimento dos grupos de mulheres que já estão jogando, frequentemente dispensando-as como uma “anomalia”. Segundo Taylor a indústria valoriza tanto seu público masculino a ponto de ignorar outros públicos. Ela nos diz que: “as empresas compreendem que parte de jogar jogos é ser continuamente, ativamente, trazida/o para a cultura dos jogos e que lhe digam que você tem um lugar legítimo ali”⁵⁴ (TAYLOR, 2008, p. 54).

A atenção que o público masculino recebe da indústria em legitimizar seu espaço e suas conexões com amigos na cultura dos jogos, as mulheres não recebem, ou recebem muito raramente. Quando isso é feito, argumenta Taylor, ocorre de maneira a segmentar o público a partir dos “jogos de meninas”, ou elegendo um jogo específico como “interesse feminino”.

53 Tradução própria de: “For far too long we had our eyes on the wrong target. We’ve looked to play *mechanics* as the explanation for who inhabits this space. But how people come to know about a game, get reviews of it (formal or informal), get their hands on it, are taught how to play it, and indeed have people to play with is deeply informed by their social networks.”

54 Tradução própria de: “Companies understand that part of playing games is being continually, actively, brought into game culture and told you have a rightful place there.”

Podemos observar que esses processos operam como tecnologias de gênero ao produzir seus públicos “preferenciais”, interpelando os sujeitos a se posicionar, ingressando nesse sistema de normas e, neste processo, perpetuando e reforçando essas mesmas normatizações.

A autora cita *The Sims*, como o “jogo feminino” legitimado na época. Taylor chama atenção para quanto do processo de legitimação do jogo como sendo interesse “feminino” e sancionado socialmente para que mulheres tenham acesso e contato com o jogo tem relevância nos resultados do público consumidor. Basicamente o que a autora questiona é se *The Sims* não se tornou popular entre mulheres por causa dos efeitos da apresentação do jogo como sendo de seu interesse. Essa análise desestabiliza uma concepção de que o jogo se tornou popular entre mulheres devido a mecânicas de jogos específicas que “atraem” o público “feminino”.

Taylor comenta que embora seja importante realizar investigações com o público de mulheres que não consome ou joga, é de igual relevância considerar as mulheres que já estão presentes. Ela aponta que é necessário pensar criticamente sobre tais metodologias que apenas perseguem o público “sempre ilusório”⁵⁵ (TAYLOR, 2008, p. 55) das meninas que não se interessam por jogos. Outro ponto que merece nossa atenção diz respeito a invisibilização das jogadoras devido a pré-concepções do que é “uma mulher de verdade” e do imaginário criado ao redor dessa ideia. Para Taylor, as mulheres que jogam são deixadas de fora de projetos e pesquisas pois não constituem-se a partir de específicas feminilidades compreendidas como centrais. Taylor argumenta que precisamos de uma documentação da história das mulheres nos jogos, cujas práticas são frequentemente marginalizadas. Para provocar mudanças a longo prazo, é necessário ter como parâmetro como jogadoras estão provocando mudanças no momento atual.

Entre outros aspectos importantes que aponta a autora estão sua perspectiva de que os jogos deve ser analisados a partir de múltiplas abordagens, não apenas de uma (como ocorre nas análises de preferências de mecânicas de jogo); assim como a divisão de gênero que ocorre nos artefatos eletrônicos importantes para a

55 Tradução própria de: “ever-illusive”.

execução de jogos como “consoles, placas de vídeo e *software*” que são construídos como artefatos tecnológicos demarcados por “identidades e gênero” (TAYLOR, 2008, p. 58). Taylor dá particular importância sobre como os objetos auxiliam na construção de identidades e de gênero, de consoles a computadores.

Podemos observar um exemplo simples dessa construção de gênero na existência de consoles portáteis lilás ou rosas, apresentados como edições desses artefatos “para meninas”.

Afinal, Taylor descreve algumas intervenções propostas por grupos ativistas que operam na visibilidade e socialização de jogadoras na cultura *gamer*. Tais grupos promovem espaços para ensinar outras mulheres e encorajar seu envolvimento com áreas tecnológicas. Em um exemplo, mulheres ocuparam uma grande loja de eletrônicos e assumiram o controle de consoles e portáteis, dispondo do tempo necessário para aprender a utilizá-los (TAYLOR, 2008).

O estudo de Holin Lin (2008) concentra-se na análise das práticas e discursos em que se situam jogadoras taiwanesas em relação aos espaços. A autora pensa as relações de gênero das jogadoras no espaço doméstico dos lares, no espaço público dos cibercafés e nos dormitórios de instituições de ensino. Além disso, a autora considera as diferenças do espaço virtual e do espaço físico ocupado pelas jogadoras.

Por exemplo, jogadoras não possuem restrições físicas em relação à exploração de ambientes virtuais por não correrem o risco de agressão que existe nos espaços físicos. Apesar disso existem outros aspectos que restringem a liberdade das jogadoras. Lin descreve que as mulheres são muito mais cautelosas sobre quanta informação deixam disponível online sobre seus dados pessoais. Também tomam muito cuidado para adicionar estranhos a círculos de contato mais próximo ou até mesmo agendar encontros offline. No ambiente virtual, é comum que jogadores procurem descobrir a identidade de gênero por trás de um avatar de personagem feminina visto que muitos jogadores também utilizam personagens femininas, assim como mulheres jogam com avatares de personagens masculinos.

Lin diz que jovens jogadoras com irmãos têm mais chances de exposição aos jogos, embora tenham de competir pelo tempo disponível para jogar. O espaço dos cibercafés é muitas vezes restrito a elas devido a vigilância de mães, pais e

responsáveis. Uma jovem entrevistada por Lin afirma que o hábito de meninas frequentarem cibercafés não é bem visto pelas famílias, pois são espaços considerados impróprios e de grande concentração de públicos masculinos. Embora cibercafés em Taiwan sejam considerados ambientes desagradáveis pelos meninos, jogadores comentam que participam nesses espaços devido ao equipamento e as possibilidades de jogar ininterruptamente e de jogar em grupos (LIN, 2008). Nesse sentido, cibercafés representam “uma aura” diferenciada que estimula jogadores a ocupar esses espaços.

O contexto dos dormitórios apresenta diferenças de gênero bastante interessantes. Em dormitórios masculinos, Lin descreve a cultura dos jogos como já naturalizada entre os rapazes, permitindo um espaço de troca de conhecimentos, organização de competições e incontáveis horas de jogo. Nos dormitórios femininos, jogadoras encontram-se isoladas, suas colegas de quarto ocupam-se com outras atividades e o hábito noturno de jogar até tarde é visto com maus olhos. Como consequência, jogadoras sentem-se desestimuladas e, com frequência, culpadas por atrapalharem suas colegas com seus hábitos de jogo. Uma jogadora descreve estratégias de minimizar ruído, ao usar teclados especiais e fones de ouvido para não ser um incômodo. A jogadora descrevia também seu distanciamento de suas colegas de grupo no dormitório pois “elas não jogavam”. A quantidade de pessoas disponível para jogar, segundo Lin, também é um fator que influencia na escolha dos jogos por moças e rapazes, pois como as jogadoras não tem os mesmos círculos de amizades que os rapazes e jogos, por exemplo, que demandam a formação de um time nem sempre são uma opção para elas.

Em suma, os espaços ocupados por jogadoras, destaca Lin, está sempre em constate negociação, seja no lar por meio de estratégias para conseguir tempo de jogo em relação a irmãos/irmãs; nos cibercafés, onde jogadoras optam, às vezes, por irem acompanhadas, ou até mesmo enfrentam o estranhamento de frequentarem esses espaços sozinhas, apesar das sanções sociais; ou nos dormitórios, através das opções de jogos, ou equipamentos que minimizem qualquer problema em relação às suas colegas de quarto. Lin dá valor para essas negociações recorrentes e contestações realizadas pelas meninas e mulheres,

comentando que apesar dos imaginários sociais e denominações de gênero, as jogadoras não se encontram passivamente destinadas a determinados tipos de conduta.

Nick Yee (2008) faz uma análise das relações de gênero entre jogadoras e jogadores de MMOs (*Massive Multiplayer Online*) e MMORPGs (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*), jogos onde milhões de pessoas se conectam por meio da rede mundial de computadores e que possuem inúmeras mecânicas e maneiras de jogar. O estudo de Yee aponta que, contrariamente aos estereótipos de gênero que afirmam que jogadoras e jogadores tem preferências de jogo diferentes, as atividades de pessoas em MMOs são similares, independente de identidade de gênero. Fatos que podem influenciar, segundo Yee, referem-se muito mais a idade do que à constrições de gênero. Questões enfrentadas pelas jogadoras de MMOs, entretanto, envolvem o assédio e inferiorização, quando revelam suas identidades de gênero na vida real. Além disso, a hipersexualização das representações de personagens femininas nos jogos são fatores que constantemente relembram às jogadoras que aquele é um espaço construído para “homens” (YEE, 2008).

No Brasil até alguns anos não havia pesquisas especificamente sobre as mulheres nos jogos (FORTIM, 2008). Dados de uma pesquisa realizada por Rizzini et colab⁵⁶ apontavam que:

uma pesquisa [...] sobre o uso de jovens de equipamentos com telas, feito no Rio de Janeiro, mostra que 86,7% dos adolescentes do sexo masculino entrevistados possuem videogames em casa, enquanto que 58% das adolescentes do sexo feminino o tem. Nesta mesma pesquisa, é apontado que mesmo tendo acesso ao videogame em casa, os homens fazem mais uso dele (69%) enquanto que apenas 38,7% das moças são as que mais utilizam o videogame dentro de casa (FORTIM, 2008, [s.p]).

Entre possíveis motivos para o menor interesse das mulheres nos jogos, Fortim aponta diversas abordagens de diferentes pesquisas que vão desde os conteúdos dos jogos, a mesma vertente que o Movimento de Jogos para Meninas também trabalhou; a hipersexualização das personagens femininas que causaria uma falta de identificação das mulheres com estes jogos; a construção tanto da

56 RIZZINI, I. PEREIRA, L., ZAMORA, M. H., COELHO, A. F., WINOGRAD, B; E CARVALHO, M. Adolescentes brasileiros, mídia e novas tecnologias. (2005) ALCEU - v.6 - n.11 - p. 41 a 63 - jul./dez. Centro Internacional de Estudos e Pesquisas sobre a Infância, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).

tecnologia como do jogo digital como algo “masculino”, do qual as mulheres se afastariam para não serem estigmatizadas como “masculinizadas”; e a exclusão sofrida pelas mulheres em ambientes públicos (como *Lan Houses*).

Fortim comenta por meio da pesquisa de Filomena Moita (2007a) sobre os sujeitos “estabelecidos” e os “*outsiders*”, ou seja os que estão “de fora”, os que não são legitimados. Moita nos demonstra como os jogos e seus espaços de circulação e socialização servem como estratégias de construção de masculinidade entre meninos. Por intermédio do jogos eles desenvolvem suas habilidades e firmam posições de poder em seus grupos sociais. Ao se constituir como “bons” jogadores e afirmarem que “meninas não jogam”, ou se jogam “não são boas como eles”, ocorre o reforço da construção social de diferenças entre meninos e meninas. Nesse sentido ao jogarem videogames meninos “reforçam” sua “masculinidade” e distanciam-se de conceitos de “feminilidade” e do sujeito social “menina”. Nas palavras de Moita:

um dia ao perguntar a um grupo de jovens sobre quem freqüenta o espaço dos games, um deles prontamente respondeu: “só vem menino” e continuou, “aqui só tem conversa para homem” e mais, “elas não vêm porque não sabem jogar”. Ou seja, eles treinam e ao treinarem para vencer no jogo, certas habilidades são desenvolvidas: a observação, a atenção, a memória, a coordenação motora fina e a lógica além da troca de conhecimentos entre pares por ser um espaço de socialização. Por outro lado ao analisar as respostas dos alunos da Escola Pedra do Reino, para a pergunta “quem joga mais meninos ou meninas” obtivemos como respostas: “Eu acho quem joga mais são os meninos”, “tem menina que joga no shopping, mas elas são sapato”, “Eles sabem mais que as meninas”, “só vejo meninos jogando no playstation”. Constatamos que aquele espaço é reafirmador do conceito de masculinidade traduzido pela diferença entre os comportamentos de meninos e meninas.

Neste exemplo podemos constatar como a relação do sujeito com o jogo está funcionando como uma tecnologia de gênero e produzindo e reproduzindo normatizações sobre comportamentos “reconhecíveis” e “legítimos” associados à masculinidade e feminilidades.

Há também as mulheres que “transgridem” as normatizações de gênero e, ao contrário do que afirmava, por exemplo, O Movimento de Jogos para Meninas, não necessitam de jogos “feitos para elas” e encontram prazer nos jogos violentos e sanguinários voltados para “homens” (FORTIM, 2008). Essas mulheres são consideradas por Moita (2007) como as “*outsiders*”, embora tensionem normativas

de gênero, ainda encontram-se marginalizadas em relação aos “estabelecidos”, os “homens”, podendo também serem “consideradas como mulheres masculinizadas ou ‘lésbicas’” (FORTIM, 2008, p. 35).

Já na década de 1990, Jenkins (1998b) compila a opinião de diversas mulheres do movimento de “*game grrlz*”, uma brincadeira com a palavra “*girl*” (menina, em inglês) e a onomatopeia enfurecida “grr” como um rosnado. Essas mulheres estão de fato enfurecidas pelos diversos fatores culturais que as excluem do mercado como consumidoras relevantes e contradizem as pesquisadoras e pesquisadores que associam as preferências de mulheres e meninas a jogos colaborativos, sem competição, violência ou com enfoque na sociabilidade. O movimento “*game grrlz*” recusa os estereótipos de feminilidade e contesta o caráter universalizado das mulheres e meninas.

Cito a seguir algumas de suas falas, pois apesar de localizadas há quase duas décadas, elas ainda se mostram atuais (o que é de certa maneira preocupante).

Stephanie Bergman (1998) pede aos/às responsáveis que “PENSEM” antes de dizerem às suas filhas “este é um jogo de menino” e aos seus filhos “mas isto é um jogo de menina”. Ao fazê-lo estamos reafirmando estereótipos de gênero retrógrados (BERGMAN, 1998, p. 331)

Nikki Douglas (1998) rebate as afirmações de pesquisadoras e desenvolvedora/es com demasiado sarcasmo. Contrariando a suposta falta de necessidade de que as mulheres “aliviem estresse atirando em monstros”, ela dispara:

Oh, não, por que eu iria querer temporariamente escapar de todo o estresse e resolução de problemas que enfrento no cotidiano? Por que eu iria apenas uma vez gostar de responder uma pergunta insípida como “Eu pensei que você ia fazer o jantar?” com uma saraivada de tiros automáticos? Aí está seu jantar, querido!” ⁵⁷ (DOUGLAS, 1998, p. 332)

57 Tradução própria de: Oh, no, why would I want to temporarily escape all stress and problem solving that I'm faced with everyday? Why would I just once like to answer some insipid questions like “I thought you were going to make dinner?” with a spray of automatic gunfire? There's your dinner, baby!

Douglas contraria as diversas afirmações sobre a suposta preferência das mulheres por colaboração, cuidado e aversão a temas violentos. Em suma, ela conclui que mulheres também tem interesse em jogos de ação e aventura e que as empresas deveriam se acostumar e lucrar com isso.

Aliza Sherman (1998) preocupa-se com os jogos para meninas que não lhes proporcionam espaço para competitividade, demonstrações de força e coordenação motora. Sherman diz que há na sociedade um tabu contra mulheres fortes e receio de mulheres guerreiras. Sherman indaga se os estudos que afirmam que meninas preferem jogos calmos e contemplativos não são o reflexo das condições impostas às meninas. Afirma ela: “A imagem de uma mulher com uma arma é muito chocante, muito disruptiva e ameaçadora da ordem masculina dominante das coisas”⁵⁸ (SHERMAN, 1998, p. 335)

Entre as diversas contestações das jogadoras, emergem a falta de recursos e participação na indústria e os estereótipos envolvidos no imaginário da Jogadora (enquanto representação), descritos por Vangie “Aurora” Beal (1998). Outro ponto é a hipersexualização das personagens femininas descrita por Cal Jones (1998) e por Michele Goulet (1998). Goulet cita como exemplo o discurso da preferência masculina “por grandes seios” como sendo algo proveniente da indústria muito mais do que algo que jogadores esperem de seus jogos. Novamente observamos a produção do público-alvo. Goulet se pergunta se a indústria de jogos sequer reconhece o que seus consumidores (homens) querem, ou se são seus próprios valores (das pessoas na indústria) que influenciam essas escolhas.

As opiniões apresentadas por essas jogadoras são interessantes pois denunciam as falhas da tentativa de categorizar preferências de jogos através de supostas diferenças sexuais. Assim como torna evidente que a universalização das “meninas” é excludente pois as pessoas não se limitam aos estereótipos de gênero.

⁵⁸ Tradução própria de: The image of a woman with a gun is too shocking, too disruptive and threatening to the male dominant order of things.

A Pesquisa Game Brasil 2016⁵⁹, felizmente, apresenta uma atualização de dados importante em relação ao consumo de jogos. Com 2.848 respostas de indivíduos dos 12 aos 84 anos, dados da pesquisa apresentam que “as mulheres já são maioria no segmento com 52,6%” (SIOUX e colab., 2016).

Dados apresentados em 2013 sobre a indústria de jogos brasileira descreviam 133 empresas, cuja participação de 1.133 pessoas era predominantemente composta por homens (85%) (FORTIM e SAKUDA, 2013). Também em 2013, uma pesquisa descreve a internet como possuindo um papel de destaque no consumo e utilização de jogos no Brasil, sendo que as classes D e E são as maiores utilizadoras da internet para jogar *online*, representando 48% do público. Além disso, o uso pedagógico de jogos digitais encontra-se maior na região Sul do país (52%) em escolas particulares (38%) (FORTIM e SAKUDA, 2013). Fortim e Sakuda (2013) também comentam o potencial ainda inexplorado dos jogos para a educação e os Recursos Educacionais Abertos (REAs).

É possível inferir que a distribuição digital *online* de jogos exerceu um papel importante na disseminação dessa mídia no país. A importância da internet para jogar e baixar jogos descrita por Fortim e Sakuda (2013) também relaciona-se com o barateamento dos produtos, já que estes então se apresentam sem os custos da mídia e da distribuição física. Jogos digitais em mídias físicas ainda possuem elevados valores no Brasil, dificultando acesso democratizado a esses produtos e fomentando indústrias de pirataria e compartilhamento ilegal de *software* via internet.

Plataformas virtuais como a *Steam*, assim como demais lojas online, fomentaram também uma transformação na maneira como o público brasileiro interage com jogos digitais, assim como permitiu a desenvolvedoras brasileiras espaço para divulgar e publicar jogos.

59 “A Pesquisa Game Brasil é uma leitura de campo que traça o perfil do *gamer* brasileiro. Realizada desde 2013 pela Sioux em parceria com a Blend New Research e a ESPM, o estudo abrange os hábitos de consumo focado nas plataformas mobile (smartphones e tablets), videogame (consoles) e computador.” Disponível em: <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso 11 fev. 2017.

Esta seção buscou apresentar algumas das pesquisas sobre gênero nos jogos. Percebemos que os primeiros movimentos em favor de gênero buscavam principalmente a legitimação das mulheres (enquanto categoria política) nesse meio. Questões étnico-raciais e de diversidade sexual não são ainda abordadas, ou se citadas não são aprofundadas.

A seção seguinte explora algumas pesquisas que contestam as normativas de gênero e buscam pensar os jogos como espaços “fora” do gênero, ou por meio dos quais as relações de gênero possam ser subvertidas e reformuladas.

2.3.2 Jogos como espaços de experimentação além de estereótipos de gênero

Um tópico que foi observado em diversas pesquisas, tanto na década de 1990 quando 2000 e posterior, refere-se a construção de jogos como espaços livres das normatizações de gênero. Nessa perspectiva as transformações para um ambiente mais inclusivo nos jogos digitais seria alcançada pela promoção de jogos que não sejam segregados por gênero, ou baseados em estereótipos, pelo contrário, jogos que trabalhem sem considerar a categoria gênero como formativa das pessoas enquanto jogadoras, com seus estilos de jogos e preferências sendo independentes disto.

Henry Jenkins (1998a) traz uma contribuição bastante enriquecedora para a compreensão das segregações de gênero nos espaços (geográficos e virtuais) destinados a meninos e meninas e sua relação com a conceituação de jogos marcados por clivagens de gênero.

Em primeiro momento sua análise concentra-se na identificação das continuidades entre a cultura dos videogames e a tradicional “cultura de menino” (*boy culture*) dos anos 1970 no contexto norte-americano. Jenkins visa refutar a ideia que permeava a mentalidade da época (nos anos 1990) – e que podemos ainda sentir impacto nos anos 2000 em diante – de que os videogames estavam “tirando as crianças dos espaços de brincadeiras ao ar livre” e confinando-as em suas casas. Jenkins descreve a cultura de brincadeiras ao ar livre dos meninos nos anos 1970 como subproduto de normatizações de gênero e de ideais de construção

de uma masculinidade exploradora e aventureira, cuja aprendizagem para a vida adulta envolveria o enfrentamento de riscos, a agressividade e a transgressão das regulações maternas.

Dados os processos de urbanização das décadas subsequentes os espaços geográficos nos quais meninos poderiam exercer sua “fuga” das prescrições domésticas do lar e da figura da mãe tornam-se mais limitados. Jenkins descreve as mudanças de uma sociedade norte-americana cada vez mais avessa a espaços públicos ocupados por crianças, assim com as famílias que vivem em locais urbanos e suburbanos, ou apartamentos e que “por uma série de motivos, ficam amedrontadas em deixar suas crianças nas ruas” (JENKINS, 1998a, p. 265).

Nesse contexto os videogames e sua popularidade entre meninos ocorre dada a possibilidade que os espaços virtuais apresentados nos jogos têm de “expandir as fronteiras da casa” (JENKINS, 1998, p.266). Nesse sentido, em vez de encarar o videogame como culpado por algo que esta tecnologia não causou (o “confinamento” das crianças aos seus lares), Jenkins ressalta de quais maneiras o videogame passou a existir como uma extensão da cultura de menino, promovendo os mesmos valores e construções de masculinidade, ainda que com abordagens e processos ligeiramente diferenciados. Jenkins apresenta oito tópicos em que compara as semelhanças e continuidades apresentadas na tradicional cultura de menino e como estas foram “adaptadas” na cultura do videogame:

- 1 - a questão da autonomia dos pais e mães e a desconstrução do imaginário de “filhinho da mamãe”, essencial para a masculinidade tradicional;
- 2 – reconhecimento por sua ousadia e realização de feitos transgressores;
- 3 – desenvolvimento de maestrias e autocontrole promovidos pela aquisição de objetivos e realização de desafios;
- 4 – a hierarquização entre os sujeitos dadas suas capacidades individuais em exercícios de competição;
- 5 – o uso da violência e a agressividade como meio de provar sua maestria e ousadia, assim como sancionar interações “afetivas” entre amigos;

6 – o uso de humor escatológico e imagens de sangue e vísceras que afirmava o auto-conhecimento corporal e a rejeição de restrições maternas;

7 – o papel da interpretação (*roleplaying*) de diferentes identidades e fantasias;

8 – a possibilidade de criar vínculos e interações sociais.

Apesar de comparar a cultura de menino tradicional a sua adaptação à geração com acesso a jogos, Jenkins faz a colocação importante de uma diferença crucial entre a cultura de menino nos anos 1970 e a cultura de menino mediada pelos videogames, a questão do espaço físico e da supervisão das mães e pais. Na cultura tradicional de menino as atividades ocorriam longe dos olhares maternos e paternos, enquanto a cultura do videogame se passa dentro da casa, tal proximidade resulta no maior conflito entre a moralidade familiar (idealmente “feminina” e caracterizada pela figura da mãe) e as transgressões valorizadas pela cultura da masculinidade tradicional ocidental (JENKINS, 1998a)

Jenkins também distingue a questão mercadológica relacionada aos videogames, pois na cultura da brincadeira ao ar livre, meninos construíam seus próprios espaços e possibilidades. Já nos videogames os espaços são construídos e mediados pelas visões idealizadas dos adultos que os produzem. O autor pontua a necessidade de que adultos/as supervisionem e dialoguem com as crianças para analisar os mundos virtuais construídos nos jogos em relação aos valores neles promovidos. Por fim, Jenkins descreve que um dos aspectos mais problemáticos da “cultura de menino” é a segregação de gênero.

Jenkins nos apresenta então uma revisão da literatura voltada para meninos e para meninas e suas influências nas construções de jogos e imaginários de espaços “aceitáveis” para meninas. Gostaríamos de apontar que Jenkins trabalha utilizando o conceito das esferas público/privado e sua relação com masculinidades/feminilidades.

O conceito da segregação das esferas, entretanto, apesar de importante para pensar as construções dos sujeitos deve ser utilizado com cautela para não apagar os “atravessamentos”. Autoras como Penny Sparke (2008) nos demonstram que a ideia de esferas “separadas” funcionava (e funciona) muito mais em termos de

imaginário e na construção de normatizações, não necessariamente restringindo fisicamente as mulheres a um confinamento domiciliar propriamente dito. Nesse sentido os limites das esferas público/privado são borrados e flexíveis. Dito isso, Jenkins lança um olhar sobre os espaços de construção da feminilidade e comenta sobre as restrições da exploração espacial na “cultura das meninas”.

Jenkins comenta a necessidade (talvez muito mais de promover do que de “desenvolver”, termo utilizado pelo autor) a mentalidade exploratória nas meninas em oposição a uma suposta passividade promovida pela domesticidade. Podemos considerar os termos em que o autor apresenta a domesticidade por si só problemáticos, pois ilustra o posicionamento das meninas no “lar” reproduzindo o imaginário do espaço doméstico como um lugar onde não ocorre produção. Considero, portanto, as afirmações de Jenkins, nesse sentido, como do âmbito da idealização e do imaginário relacionado ao doméstico e não como um retrato fiel das práticas de meninas.

Na sua revisão de literatura para crianças, Jenkins revisita noções estereotipadas das construções de identidades de gênero promovidas pelos conteúdos de determinados livros e traça uma relação com a construção dos espaços virtuais promovidos pelos jogos da época. Livros e jogos promovem divisões de gênero com base nos temas associados às masculinidades (conquista/ aventura/ exploração/ batalhas) e feminilidades (romances/ introspecção/ sacrifício/ reclusão) compreendidas como heteronormativas.

Jenkins apresenta, entretanto, que algumas obras como *The Secret Garden* permitem lugar para a exploração espacial de ambientes e desenvolvem mistério e desvelamento de segredos. O autor compara o livro com o jogo da *Purple Moon* “*Secret Paths in the Forest*” (Figura 20) e suas possibilidades exploratórias e uso de segredos e quebra-cabeças. Jogos como *Secret Paths* podem ser distintos por seu ritmo diferenciado, mais lento e acolhedor em contraposição aos acelerados jogos de ação promovidos como masculinos (na Figura 21 podemos apontar o “clássico” jogo de ação *Doom* como uma dessas representações de “jogo de menino”).

Interessante pensar que jogos de exploração lenta e temática tranquila como *Secret Paths* tornam-se na contemporaneidade uma categoria própria, e, faz-se importante ressaltar, não abertamente marcada por uma divisão de gênero

declarada. A categoria de jogos “*walking simulator*” (simulador de caminhada) apresenta uma proposta de jogabilidade bastante diferenciada dos jogos AAA populares nas últimas décadas e bastante próxima de jogos como *Secret Paths*. Enquanto não-inerentemente “femininos” é interessante pensar os primórdios de tais jogos nas iniciativas propostas por mulheres desenvolvedoras de jogos e sua preocupação em criar espaços de jogo atraentes para meninas.

Figura 20: Tela do jogo Secret Paths in the Forest.



Fonte: Disponível em:

<<https://i.ytimg.com/vi/6Wo9qt5zdl8/hqdefault.jpg>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Figura 21: Tela do jogo Doom (1993).



Fonte: Disponível em: <mobygames.com>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Outro tipo de espaço de jogo para meninas que Jenkins (1998a) analisa é a “simulação de cidade” associada ao imaginário da novela televisiva e a exploração da vida cotidiana. Os jogos *Sim City* (figura 22), *Chop Suey* (figura 23) e *Zero Zero* (figura 24) (os dois últimos da desenvolvedora Theresa Duncan) são exemplos citados.

Figura 22: Tela do jogo Sim City 2000 (1993).



Fonte: Disponível em: <<https://markhell.wordpress.com/2008/02/>>.

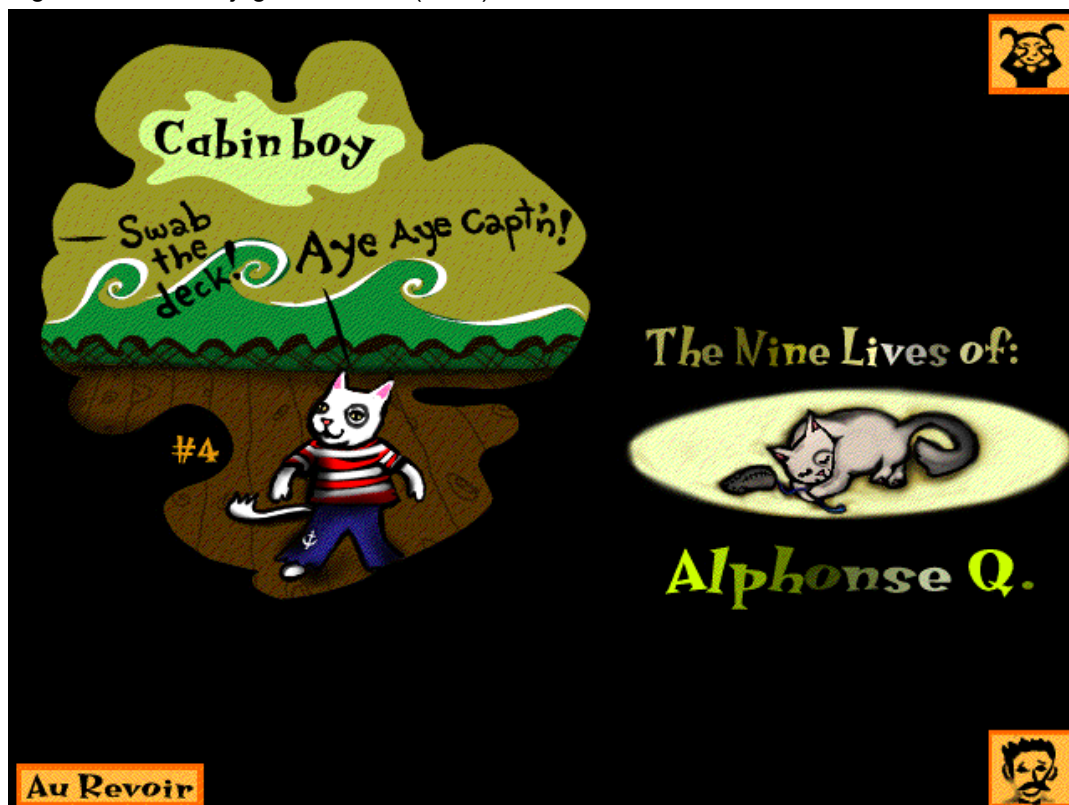
Acesso em: 11 fev. 2017.

Figura 23: Tela do jogo Chop Suey (1995).



Fonte: Disponível em: <<http://femicom.org/collection/chopsuey.html>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Figura 24: Tela do jogo Zero Zero (1997).



Fonte: Disponível em: <<http://www.femicom.org/collection/collection.php?id=32>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Jenkins (1998a) trata da questão dos atravessamentos (*crossover*) das distinções de gênero promovidas nos jogos. O autor também comenta como em determinadas situações (como nas leituras escolares), as meninas do século XIX são incentivadas a consumir, por exemplo a literatura aventureira dos meninos, mas os meninos encontram muito mais estigmatização em realizar o processo reverso.

Jenkins aponta as *Quake Girls* (garotas que jogam *Quake*⁶⁰) como exemplo do atravessamento de interesses e preferências e que muitas meninas gostam de “jogar com poder”⁶¹ (JENKINS, 1998a, p. 291). Outro aspecto relevante, é que os ambientes virtuais dos jogos permitem que meninas e meninos interajam competitivamente sem diferenças físicas com altura, força ou agilidade. Permitem também que meninas retornem do “combate” sem marcas de atividades “não-femininas”⁶² como “roupas rasgadas e olhos roxos”⁶³ (JENKINS, 1998a, p. 291). Entretanto, grande parte do jogos para meninos envolve conteúdo misógino que, nas palavras do autor:

marcam as fantasias masculinas de separação da figura da mãe, meninas que jogam jogos “de meninos” [aspas nossas] descobrem que as construções de sexualidade e poder neles é desenvolvida para gratificar meninos pré-adolescentes, não para empoderar meninas. Jogadoras estão agressivamente realizando campanhas para ter seus gostos atendidos e interesses fabricados no desenvolvimento de jogos de ação⁶⁴ (JENKINS, 1998a, p. 291)

Jenkins reafirma, no entanto, que a possibilidade de meninas cruzarem a prescrição de gênero para uma “liberdade espacial de movimento”⁶⁵ (JENKINS, 1998a, p. 291) é apenas uma parte do processo. O autor defende a necessidade de que os espaços compreendidos como femininos devem também ser explorados pelos meninos.

O exemplo mais interessante de jogo apontado pelo autor em seu texto apresenta-se, por fim, no jogo *Nights into Dreams*. O jogo é protagonizado por uma menina (Clarís) e um menino (Elliot) que em meio aos seus sonhos perturbados por

60 *Quake* é um jogo de ação, violento, considerado hegemonicamente como “masculino”.

61 Tradução própria de: “playing with power”.

62 Tradução própria de: “unladylike”.

63 Tradução própria de: “ripped clothes or black eyes”.

64 Tradução própria de: “...mark boys' fantasies of separation from their mothers, girls who play boys' games find the games' constructions of female sexuality and power are designed to gratify preadolescent males, no to empower girls. Girl gamers are aggressively campaigning to have their taste and interests factored into the development of action games.”

65 Tradução própria de: “Complete Freedom of Movement”.

inseguranças particulares vão parar em um mundo dos sonhos que devem salvar de um vilão. “Clarís e Elliot podem assumir a identidade de *Nights*, um/a harlequim andrógino/a (Figura 25) que pode voar, transcendendo os problemas”⁶⁶ (JENKINS, 1998a, p. 292).

Para Jenkins, enquanto as histórias particulares de Clarís e Elliot são marcadas por clivagens de gênero (Elliot é associado a esporte e Clarís a performance musical) a figura de *Nights* “personifica a fantasia de transcender o gênero”⁶⁷ adquirindo (em termos de jogabilidade) a habilidade de “voar acima de tudo”⁶⁸ (JENKINS, 1998a, p. 294). Ao perder a forma de *Nights*, descreve Jenkins:

voltamos a ser meninos e meninas e devemos caminhar a pé no difícil terreno abaixo, uma situação que dificulta atingirmos nossos objetivos. Ser genderado/a é ser restringido/a, escapar ao gênero é escapar a gravidade e voar acima de tudo⁶⁹ (JENKINS, 1998a, p. 293).

Jenkins nos diz que ainda não sabemos ao certo o que são espaços “neutros” em termos de gênero. Segundo ele, criar tais espaços envolveria a reformulação da natureza (ou talvez da naturalização) dos jogos de computadores e da própria sociedade em que vivemos. O desafio aponta Jenkins é “avançar para além das categorias pré-existentes na construção de novos tipos de espaços virtuais de jogo”⁷⁰ (JENKINS, 1998a, p. 294).

A contribuição de Jenkins nos auxilia a pensar na construção social e histórica dos jogos como interesses compreendidos como “masculinos”, assim como nos faz perceber que os ativismos de jogadoras no âmbito dos jogos de ação “masculinizados” e misóginos não se trata de um levante recente, mas um processo que tem se intensificado com o passar dos anos.

66 Tradução própria de: “Clarís and Elliot may assume the identity of *Nights*, an androgynous harlequin figure, who can fly through the air, transcending all the problems below.”

67 Tradução própria de: “...a fantasy of transcending gender”.

68 Tradução própria de: “to fly above all”.

69 Tradução própria de: “we turn back into boys and girls and must hoof it as pedestrians across the rugged terrain below, a situation which makes it far less likely we will achieve our goals. To be gendered is to be constrained; to escape gender is to escape gravity and to fly above it all.”

70 Tradução própria de: “...to move beyond our existing categories and to once again invent new kinds of virtual play spaces.”

Figura 25: Capa do jogo Nights into Dreams (1996).



Fonte: Disponível em: <<http://ca.complex.com/pop-culture/2012/02/25-sega-franchises-we-want-to-see-revisited/26>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Apesar do contexto apresentado por Jenkins ser norte-americano, podemos realizar transposições geográficas em relação às associações público/privado, masculinidades/feminilidades e considerar a cultura da masculinidade e feminilidade em nossos próprios contextos regionais. Uma abordagem como a de Jenkins nos faz perceber como explorações com bases históricas e sociais na percepção e desenvolvimento de jogos podem nos auxiliar na compreensão das segregações e reiteraões das normas de gênero, a partir da qual podemos investigar estratégias de mudança mais efetivas para além de jargões essencialistas e naturalizações das preferências e interesses das pessoas.

Justine Cassell (1998) argumenta que podemos provocar mudanças significativas nas relações de gênero na tecnologia a partir da “contação de histórias” (*storytelling*). Diferentemente dos jogos que proporcionam uma história prévia, da qual jogadoras e jogadores participam, Cassell propõe que os jogos permitam que as crianças contem suas próprias histórias, processo por meio do qual as pessoas constituem suas diversas identidades e se apresentam umas para as outras.

Cassell preocupa-se com a visão de alguns segmentos da produção de jogos e das pesquisas acadêmicas que procuram identificar interesses que definam “o que as meninas querem” de modo estanque e universalizado. Em suas palavras: “toda essa pesquisa assume que há um gênero de 'menina' - como se o que 'meninas' são fosse estático e ontológico em vez de dinâmico e performativo”⁷¹ (CASSELL, 1998, p. 299). As noções de gênero são consideradas fluídas e contextuais, podendo se modificar no decorrer da vida dos indivíduos. Cassell (1998) dá atenção ao contexto em que a experiência de gênero aflora na participação em comunidade, em relação a outros sujeitos. Essa proposição é semelhante ao que nos fala De Lauretis (1987) sobre o caráter de “pertencimento” que é estabelecido por meio das relações de gênero e da construção das identidades por meio delas. A percepção do gênero como uma categoria identitária ocorre por intermédio de relações de alteridade e “agrupamento”, pois a identidade de gênero se apresenta para “o/a outro/a” e em uma relação com as comunidades nas quais as pessoas estão inseridas e não isoladamente. Nesse sentido, é um processo construído através das relações entre sujeitos e normas culturais que legitimam essas identidades como “aceitáveis” ou “reconhecíveis”.

Cassell comenta que o gênero depende de diversas possibilidades em constante mudanças, das quais destaca questões de raça, classe, geração e contexto imediato (CASSELL, 1998). Assim, atividades compreendidas como “interesses femininos”, ou “de meninas” são parte de uma “complexa construção de identidade” fazendo com que o esforço de criar “jogos para meninas” perca sua utilidade (CASSELL, 1998). No lugar disso, Cassell propõe que utilizemos

71 Tradução própria de: “But all of this research assumes that there is a gender of 'girl' – as if what ‘girls’ is is static and ontological rather than dynamic and performative.”

computadores, jogos, *softwares* como espaços de experimentação mediante os quais crianças possam elas mesmas atribuir significados, se expressar e brincar com as diversas construções identitárias por meio das quais se constituem.

A abordagem de Cassell almeja que as crianças contem suas histórias e por meio delas apresentem como elas se entendem, de forma a não tornar explícita a necessidade de definir seu gênero (CASSELL, 1998, p. 300). Para considerar a criação destes espaços a autora propõe uma “abordagem feminista” (*feminist approach*), devido a seus aspectos como a horizontalização da autoridade, a ênfase na colaboração, a rejeição da neutralidade de valores na pesquisa, o foco na experiência pessoal e a multiplicidade de perspectivas. A partir disto Cassell planeja apresentar uma “visão feminista de design de *software*”. A autora também dá ênfase para o papel da linguagem na concepção da existência dos sujeitos.

Um exemplo interessante descrito por Cassell advém de sua experiência com uma estudante, que lhe conta nunca ter se imaginado como pesquisadora até ter contato com uma mulher nesta posição (a própria Cassell). Dado o contexto desta conversa (a pesquisa em gênero e ciência), Cassell diz que há “efeitos poderosos” no ato de confiar em quem conta uma história, assim como o laço que se forma entre quem conta e quem ouve, provocando transformações na/no ouvinte. O fato de contar essa experiência em seu capítulo, diz Cassell, é uma prova do efeito que a história da estudante causou nela mesma. A autora aponta que:

Nós nos engajamos nesse tipo de contação de histórias todo o tempo, e ainda assim, por mais poderosa que ela seja, e por mais ubíqua, ela não tem um lar tecnológico – nunca houve um espaço particular na tecnologia que lhe dê suporte, que melhore seu desempenho, ou que engaje as pessoas em sua prática⁷² (CASSELL, 1998, p. 307).

Cassell justifica o termo “contação de histórias” por interessar-se pelo relacionamento entre quatro fatores: a pessoa que conta a história, a ouvinte, o ato de contar e o próprio conto/história. Como seu objetivo é promover a “voz” das crianças, ela afirma que devemos atentar para processos onde a criança ocupa o papel de produtora de histórias. Embora Cassell não ignore a importância de ocupar o papel de ouvinte, ela considera a posição de contadoras de histórias como algo

⁷² Tradução própria de: "We engage in this kind of storytelling all the time, yet as powerful as it is, and as ubiquitous, it has not had a technological home – there has existed no particular body of technology to support it, enhance it, or engage people in its practice."

mais “inesperado”, em contraponto ao papel de ouvinte frequentemente atribuído às crianças como parte da socialização em ensiná-las como é a forma apropriada de “usar suas vozes” (CASSELL, 1998). O conteúdo das narrativas também é um ponto de grande importância. Cassell diz que “podemos utilizar a contação de histórias para informar a outros/as sobre nossas experiências e crenças ou conseguir distanciamento suficiente dessas experiências para permitir reflexão sobre elas [...]”⁷³ (CASSELL, 1998, p. 308).

A autora atenta-se para a definição de “voz” na teoria feminista como uma expressão particular do “eu”, a representação da experiência própria em lugar da aceitação de representações outras mais poderosas (CASSELL, 1998). Seu argumento, ela conclui, é que os jogos oportunizem a expressão para a jogadora ou jogador permitindo-lhes construir suas narrativas, em lugar de apenas guiá-la/lo através de narrativas pré-existentes construídas por outrem.

Cassell descreve três ferramentas de contação de histórias construídas através de princípios feministas: *Renga*, *Rosebud* e *SAGE*. Embora de maneiras diferentes entre si, os *softwares* tinham em comum requisitar que as crianças de alguma maneira se engajassem em contar histórias, fosse na construção de uma narrativa colaborativa em que cada uma adicionava uma parte (*Renga*); na criação de histórias sobre brinquedos ou bichinhos de pelúcias queridos pelas crianças (*Rosebud*); uma intersecção que poderia ser do interesse dos estudos na cultura material; ou no desenvolvimento de sábias figuras contadoras de histórias (*SAGE*) que pode ouvir suas histórias, ou contar-lhes sua própria – sendo que os/as sábios/as e suas histórias são desenvolvidos também pelas crianças.

A autora diz que sua abordagem apresenta algumas críticas que ela procura comentar. Algumas pessoas indagam por que atribuir aos computadores o papel de ouvintes e fazer com que crianças passem mais tempo interagindo com eles, se não seria, na verdade, o papel de mães e pais ouvir as histórias que as crianças têm para contar. Cassell (1998) diz que as mesmas perguntas têm florescido sempre que um novo artefato tecnológico promove alguma mudança cultural (como houve com o rádio e a televisão). De seu momento histórico, na década de 1990, Cassell projeta que em breve os computadores não seriam considerados um risco, tal com o

73 Tradução própria de: “We may use storytelling to inform other about our experiences or beliefs or to get enough distance from those experiences to be able to reflect on them [...]”

rádio e televisão foram anteriormente descartados como tal. Ela também distingue sua proposta do rádio e da televisão que seriam artefatos de “saída” (*output*) enquanto ela propõe que as crianças se apropriem dos computadores como um meio de “entrada” (*input*), de desenvolvimento de conteúdo próprio. Quanto a relação com mães e pais e seu papel em ouvir as crianças, Cassell argumenta que:

no passado eram bichinhos de pelúcias e travesseiros que ouviam os segredos das crianças. Computadores tem a vantagem de recordar os segredos, permitindo às crianças a possibilidade de compartilhar essas histórias com adultos/as ou até mesmo mais tarde, rememorar as crianças que foram⁷⁴ (CASSELL, 1998, p. 320)

Sobre os questionamentos da necessidade do uso do termo “feminismo”, Cassell aponta que o feminismo permitiu (e permite) uma “lente” que examine as relações de poder, “a distribuição de autoridade e quais vozes são as privilegiadas”⁷⁵ (CASSELL, 1998, p. 321).

Cassell encerra ao afirmar que o “próximo passo” no movimento de jogos para meninas, em contraponto aos jogos que apresentam “modelos do que é esperado de uma menina”, deve ser atentar para o desenvolvimento de jogos nos quais as meninas possam escolher contar suas histórias.

A abordagem de Cassell pertence a um contexto histórico anterior, mas podemos ver ecos de sua iniciativa em alguns jogos disponíveis no mercado contemporâneo. Jogos com um caráter ativista étnico como, por exemplo, *Never Alone (Kisima Ingitchuna)*⁷⁶, valorizam a importância da contação de histórias na preservação de culturas marginalizadas. Ferramentas de desenvolvimento mais democráticas facilitam com que pessoas invisibilizadas no mercado de jogos possam contar suas histórias e experiências pessoais por meio dos jogos que criam.

74 Tradução própria de: “In the past it was stuffed animals or pillows who listened to children's secrets. Computers have the advantage of remembering the secrets, giving children the option of later sharing those stories with adults or even later in their lives remembering the children they were.”

75 Tradução própria de: “... the distribution of authority and whose voices are privileged.”

76 A descrição no site do jogo descreve: “*Never Alone (Kisima Ingitchuna)* é o primeiro jogo desenvolvido em colaboração com os Inupiat, um povo nativo do Alasca. Quase 40 anciãos nativos do Alasca, contadores de histórias e membros da comunidade contribuíram para o desenvolvimento do jogo. Jogue como uma jovem menina Inupiat e uma raposa do ártico enquanto partem para encontrar a fonte da nevasca eterna que ameaça a sobrevivência de tudo o que já conheceram. [...] *Never Alone* aproveita o poder dos videogames para compartilhar, celebrar e estender a cultura. [A Iniciativa] *World Games* irá capacitar comunidades indígenas ao redor do mundo a compartilhar suas histórias de maneira autêntica, envolvente e divertida.” (tradução livre). Disponível em: <<http://neveralonegame.com/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Designers de jogos como Mattie Brice, Nina Freeman, dentre outras/os, utilizam-se de seus jogos para fazer críticas sociais, mas também para narrar suas vivências e suas memórias.

Cornelia Brunner (2008) trabalha a relação entre os jogos, a tecnologia e o gênero a partir de sua perspectiva como parte da comunidade LGBTQI ao utilizar-se de seu conceito de *continuum butch-femme*⁷⁷, uma ideia de espectro de gênero que separa “gênero” de “sexo”. Pessoas podem se localizar em qualquer ponto do *continuum butch-femme*, mas como aponta Brunner “nenhum de nós é um estereótipo” (BRUNNER, 2008). Em sua investigação a autora interessa-se pelas estratégias que podem ser aplicadas aos jogos digitais para interessar meninas e meninos nas áreas de TI, com enfoque nas meninas. Com ambientes que se utilizem das atividades e narrativas apropriadas, afirma Brunner, é possível que os jogos sejam aliados em aumentar o interesse de meninas nessas áreas a partir da desconstrução de esterótipos e imaginários associados às profissões de TI que perpetuam percepções negativas. Brunner aponta que é preciso desenvolver jogos com apelo a sensibilidades *butch* e *femme* de maneira a contemplar identidades de gênero diversas.

Mizuko Ito (2008) realiza uma investigação das questões de gênero em jogos no contexto japonês. Sua análise está principalmente fundamentada no conceito de mix de mídias (*Media Mix*), prática frequente no Japão que envolve a publicação de obras em múltiplos suportes e formatos (literaturas, quadrinhos, jogos, programas televisivos, etc). Essa prática, defende Ito, faz com que jogadoras (e também jogadores) japonesas/es acabem tendo um contato maior com jogos por meio de outras mídias. Ito descreve a cultura da fofura (*kawaii*) e atenta para o diferencial de sua aceitação tanto para homens quanto mulheres, assim como em um amplo leque de idades. A contraparte “masculinizada” do *kawaii*, a autora apresenta como a cultura *kakoi* (“legal!”).

Ito também descreve a cultura *otaku* associada ao profundo conhecimento *geek*, um termo pejorativo para descrever ávidos/as fãs de mixes de mídia (ITO, 2008). Um diferencial da cultura *otaku*, segundo Ito, refere-se aos indivíduos não somente como consumidores, mas também produtores de conteúdo. A cultura *otaku*

⁷⁷ Não há uma tradução direta dos termos *butch* e *femme*, mas podemos associar nesse contexto o primeiro termo à masculinidade e o segundo à feminilidade.

é aceitável para jovens meninos, afirma Ito, mas não tão bem vista em meninas. Como exemplos respectivamente de *kawaii* e *kakkoii* a autora utiliza-se da cultura visual apresentada nas séries *Hamtaro* (Figura 26) e *Yu-Gi-Oh!* (Figura 27). Como exemplo de “mix” de ambos a autora cita o jogo *Pokémon* que apresenta criaturas “fofinhas” ou “monstruosas” (embora apresente maior presença da visualidade *kawaii*), atraindo assim públicos mistos (Figura 28).

Figura 26: Personagens de Hamtaro, uma série que acompanha as aventuras de hamsters



Fonte: Disponível:

<<http://www.degraf.ufpr.br/docentes/paulo/webdesign/anaMayer/atividade5/imagens/poster.jpg>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Figura 27: Personagens de Yu-Gi-Oh!, uma série sobre jogos de cartas de “monstros” criaturas fantásticas



Fonte: Disponível em: <<http://ptanime.com/wp-content/uploads/2015/02/Yu-Gi-Oh-Poster-Promocional.jpg>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Ito qualifica as expectativas de gênero no contexto das crianças e jovens japonesas/es como dinâmica. Há múltiplas mídias que transitam entre as culturas *kawaii/kakkoii* sem torná-las nichos específicos de meninos/meninas. A cultura *otaku* permite desenvolvimento de conteúdos subversivos, em especial na produção feita por meninas, ao desenvolver representações de gênero alternativas às disponíveis no mercado. Ito afirma que apesar da “resiliência de uma estrutura cultural e socialmente diferenciada por gênero no Japão”, o dinamismo do mix de mídias e os engajamentos das pessoas com mídias e jogos a partir de uma perspectiva fluída de gênero representam mudanças nas relações de gênero e suas intersecções com a cultura dos jogos (ITO, 2008).

Figura 28: Personagens de Pokémon, um amplo panteão de criaturas kawaii e kakkoi.



Fonte: Disponível em <<https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/allgamesdelta/Pokemon+Go+models.jpg>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Nicole Lazzaro (2008) provocativamente argumenta que “não há necessidade de criar jogos ‘para meninos’”, num mercado saturado de títulos que repetem fórmulas com o intento de agradar supostos públicos identificados a partir de pesquisas demográficas que consideram a categoria “sexo biológico” como determinante de preferências específicas.

Lazzaro argumenta a partir de sua teoria dos “Quatro Pontos Chave de Diversão” (*The Four Fun Keys*), que pessoas, independente de suas identidades de gênero, jogam jogos por serem divertidos. As pesquisas demográficas da indústria consideram o “sexo” como relevante, quando em seu lugar, segundo Lazzaro, deveriam investigar o que as pessoas consideram divertido nos jogos e as motiva a jogar. Conforme aponta a autora, os interesses convergem quando se pergunta o que jogadoras e jogadores acham divertido, enquanto pesquisas segregadas pelo sexo reforçam noções estereotipadas de gênero e deixam de fora uma grande parte do mercado por considerar apenas “os extremos” do espectro de gênero (LAZZARO, 2008).

Lazzaro aponta que fomentar uma indústria que não se preocupa em atender audiências mais abrangentes envolve a perda de movimentações financeiras, contrariando suposições de que os jogos desenvolvidos com pressupostos de gênero específicos e estereotipados procuram garantir o lucro dessas empresas. O que a autora afirma, em outras palavras, é que o mercado perde dinheiro por atender apenas uma parcela menor de seu público consumidor. Assim, as escolhas atuais e os valores promovidos em uma grande parte dos jogos representam posições ideológicas que visam manter relações de poder e hierarquias de gênero excludentes e opressivas. A posição das empresas desenvolvedoras é política.

É possível identificarmos nestas abordagens o caráter fluído, não passível de generalizações, das identidades de gênero assim como suas constrições e tensionamentos em determinados contextos, espaços e momentos históricos. É importante considerar, como aponta Lazzaro, a questão financeira, pois frequentemente as pessoas na indústria apresentam bravatas sobre quais jogos “vendem” para justificar a repetição de fórmulas excludentes.

Se no Movimento dos Jogos para Meninas nos anos 1990 algumas estratégias significavam a reiteração de valores e essencialismos de feminilidades, os subsequentes movimentos feministas nos jogos se atentam para outras questões como acesso aos artefatos tecnológicos relacionados (computadores, consoles, etc.) e espaços físicos (onde as pessoas podem jogar?), a existência de comunidades e conexões sociais (com quem as pessoas podem jogar?), a

legitimação da presença (este lugar me pertence?), assim como as possibilidades de mudança e transformação da cultura dos jogos e as relações de gênero que a permeiam.

Tanto *From Barbie to Mortal Kombat* quanto *Beyond Barbie and Mortal Kombat* citam as questões identitárias como múltiplas e interseccionadas por categorias como raça/etnia e classe social, experiências particulares, culturas locais, entre outros fatores, apesar de não se aprofundarem nestas categorias; pouco se fala também sobre a sexualidade e uma perspectiva dos sujeitos *queer*.

Beyond Barbie e Mortal Kombat auxilia na construção de um arcabouço teórico sobre os estudos nas relações de gênero nos jogos. A partir de suas investigações podemos fazer apontamentos e considerar as brechas ainda não contempladas, os caminhos ainda pouco percorridos.

Principalmente a partir de 2010, é possível observar com maior frequência publicações acadêmicas sobre jogos que tratam da questão queer e LGBT nos jogos. No Brasil, cito as pesquisas de Lucas Goulart (2012) que analisam uma parada de orgulho LGBT no contexto do jogo MMO, *World of Warcraft*. Contemplam também questões do corpo e da desnaturalização do sexo/gênero por meio do uso de avatares em jogos online (NARDI e GOULART, 2016).

Goulart também trabalha com bibliografias de Shaw, uma autora estadunidense queer, proeminente em tratar de questões LGBT e representação nos jogos digitais, um aspecto debatido por trabalhos acadêmicos e não acadêmicos (SHAW, 2014). Sua abordagem de conceitos de identificação e representação é de grande relevância para o empoderamento e visibilidade de comunidades marginalizadas nos jogos, na seção seguinte exploramos brevemente uma de suas obras.

2.3.3 Identificação e Representação: alguns conceitos úteis para análise e desenvolvimento de jogos digitais

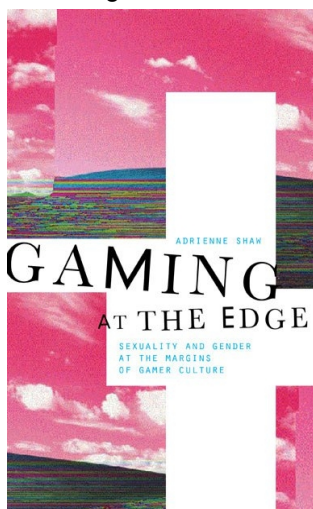
Shaw propõe uma abordagem diferente da análise da importância das representações, não apenas nos jogos como na mídia de forma mais ampla. Sua abordagem tem como ponto de partida a percepção de jogadoras/es marginalizadas/os na comunidade incluindo suas contradições, e.x. jogadoras/es não consideram que a representação seja importante para elas/es. A suposta “desimportância” das representações, não influencia, entretanto no argumento que a autora tece por uma comunidade mais diversa e inclusiva como vemos mais adiante. Shaw pode nos auxiliar a pensar mais criticamente tanto sobre os jogos e seus *textos*⁷⁸ quanto sobre a maneira como nos aproximamos das questões de representação na mídia no que concerne a promoção de conteúdos mais diversos e a visibilidade de grupos marginalizados. Shaw se apresenta como uma mulher *queer* e comenta que em sua experiência com narrativas midiáticas é difícil encontrar algo com que se relacionar (SHAW, 2014). Ela descreve sua proximidade tanto enquanto jogadora, como nos seus interesses de pesquisa com pessoas *queer* enquanto jogadoras e as questões de representação, identificação e identidades.

Na obra *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* (Figura 29), ela tem por objetivo considerar justamente as “margens” (*edges*), ao considerar, metodologicamente falando, os grupos de pessoas cujas identidades são marginalizadas e invisibilizadas, tanto nos jogos quanto na mídia de forma mais generalizada. Um diferencial interessante na aproximação de Shaw, que ela mesma ressalta, é não isolar os jogos como mídias “únicas” ou “mais interativas”, dadas suas particularidades. Embora a autora reconheça que existem diferenças na experiência, contexto e interação das pessoas com jogos em relação a outras formas de mídia (filmes, livros, ou séries, por exemplo), Shaw considera

78 Shaw utiliza o termo “*text*” (texto/assunto/tópico/tema) para descrever o conteúdo das mídias por ela tratadas, tanto jogos (*game texts*), quanto os assuntos (*texts*) observados em filmes, séries, livros, etc. Optamos por utilizar o termo *textos* (grafado em itálico) para evitar uma possível interpretação do termo “texto” como referente somente a elementos textuais (narrativos, descritivos) dos jogos e outras mídias, já que por *texts* e *game texts* a autora compreende uma série de aspectos e características presentes nos conteúdos das mídias citadas e analisadas.

como as pessoas não interagem com os jogos isoladamente dessas outras mídias. Assim como as demais mídias têm influência na maneira como os jogos são social e culturalmente construídos.

Figura 29: Capa do livro *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*



Fonte: Disponível em:
 <<https://adrienneshaw.com/research/gaming-at-the-edge/>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

O principal interesse da autora nesse volume é refletir sobre a representação de grupos marginalizados nos jogos e debater sua “importância”. Na sua visão, a maneira como a academia e a indústria de desenvolvimento de jogos se aproxima de questões de representação não tem sido verdadeiramente transformadora na cultura *gamer* excludente que vivenciamos. Shaw promove um deslocamento da usual defesa da importância da representação para a identificação de grupos marginalizados nas mídias para considerar as vozes das pessoas e suas percepções do assunto. Ela analisa os tópicos representação, identificação e identidade a partir de uma pesquisa etnográfica realizada por meio de entrevistas com pessoas “que não se encaixam na norma”. Por “norma”, a autora compreende a construção mercadológica do consumidor de jogos naturalizado no imaginário hegemônico: “o homem branco cisgênero, estadunidense, heterossexual, estereótipo de adolescente *gamer*”⁷⁹ (SHAW, 2014, p.42). É de fato importante

79 Tradução própria de: “...the U.S. heterosexual, white, cisgendered male, adolescent gamer stereotype...”

considerarmos que a pesquisa etnográfica de Shaw se passa no contexto norte-americano. A partir dessa identidade do jogador promovida pela cultura *gamer*, Shaw se propõe a dar visibilidade e considerar as opiniões das pessoas nas margens dessa construção social de *gamer* sobre seus tópicos de análise: representação e identificação com personagens de jogos (SHAW, 2014, p.42). Nas palavras da autora:

eu busquei entrevistadas/os que não se identificassem como “masculino” (*male*), não se identificassem como unicamente brancas/os e /ou heterossexuais. Eu quis evitar, entretanto, que a escolha desses grupos significasse ou que as/os entrevistadas/os se preocupassem com a representação dessas identidades ou que essas identidades fossem salientes para elas/eles. Para esse fim, eu não sinalizei para as/os escolhidas/os para as entrevistas porque eu escolhi falar com elas/eles. Em muitos casos isso resultou nas/nos entrevistadas/os questionarem por que eu queria falar com elas/eles, já que elas/eles não eram “o gamer típico”⁸⁰ (SHAW, 2014, p. 42).

Shaw também comenta a identidade “*gamer*”, descrevendo que a metade das pessoas entrevistadas se identificava como *gamer* e que para elas isso significava mais do que “uma pessoa que joga jogos”. A identidade *gamer* estava associada a aspectos como tempo gasto jogando, dinheiro gasto, investimento de socialização, as categorias (*genres*) de jogos jogados e seu conhecimento das subculturas de jogos e suas referências (SHAW, 2014, p.42). Além de entrevistar as 27 pessoas selecionadas, Shaw entrevistou também dois jogadores brancos, heterossexuais, identificados como “homens” (*male*), que eram parceiros de duas entrevistadas. Com a seleção realizada, Shaw objetiva observar de que forma pessoas pertencentes a grupos marginalizados compreendem questões de representação e identificação em relação a suas “conexões particulares com *textos* de jogos”⁸¹ (SHAW, 2014, p. 42). Por meio dessa abordagem, Shaw afirma que não visa determinar previamente que categorias de gênero, raça ou sexualidade importam para as pessoas entrevistadas, ou que sua condição marginalizada define seu consumo de mídias (SHAW, 2014, p. 43).

80 Tradução própria de: “...I sought out interviewees who were not male identified, not solely white identified, and/or not heterosexual identified. I wanted to avoid, however, assuming that the choice of these groups would necessarily mean either that the interviewees were concerned with representation of those identities or that those identities were particularly salient for them. To that end, I did not signal to those selected for interviews why I chose to talk to them. In many cases this led interviewees to question why I wanted to talk to them, given that they weren't 'your typical *gamer*'.”

81 Tradução própria de: “...their own connections to game texts.”

Shaw realiza uma série de críticas às maneiras como as questões de representação vem sendo trabalhadas nos jogos. Ela comenta que “pesquisa em jogos sobre grupos marginalizados tende a se aproximar do assunto tratando gênero, raça e sexualidade como categorias distintas e estáveis de análise”⁸² (SHAW, 2014, p.14-15). Pesquisas nos estudos de gênero, aponta a autora, mantêm-se binárias e normativas e raramente consideram perspectivas interseccionais de raça/etnia, classe e sexualidade (SHAW, 2014, p.15). A autora descreve também que tais pesquisas consideram que esses identificadores (*identifiers*) são estáveis e universais. Ou seja, no exemplo de Shaw: “essa aproximação supõe que todas as lésbicas de cor, enquanto audiência ou produtoras, querem personagens nos jogos que sejam lésbicas de cor com quem possam se identificar”⁸³ (SHAW, 2014, p.15).

Shaw prossegue dizendo que um de seus argumentos centrais no livro refere-se a necessidade de repensar o discurso sobre representação. Shaw preocupa-se em apontar as instabilidades das identidades e contrariar essencialismos e generalizações que costumam ser o resultado de políticas de identidade que visam promover a representação de grupos marginalizados. A autora descreve como múltiplas identidades tornam-se excludentes ao serem tratadas isoladamente. Ela afirma, por meio de Lisa Walker⁸⁴:

uma mulher *femme* [feminilizada] de cor... provavelmente não será reconhecida como lésbica, primeiro porque ela não é branca e segundo porque ela não é *butch* [masculinizada]. Não apenas todas suas três “identidades” não necessariamente significam uma a outra, mas sua própria construção frequentemente pressupõe exclusividade mútua. Argumentar que ela não tem uma identidade essencial é enganoso, porque ela ainda quer ser reconhecida em todas as suas identidades⁸⁵ (SHAW, 2014, p.16).

82 Tradução própria de: “...by addressing gender, race, and sexuality as discrete and stable categories of analysis.”

83 Tradução própria de: “... this approach assumes that all lesbian of color audiences (and lesbian of color producers) want lesbian of color characters in games to identify with.”

84 Walker, *Like What You Are*, 207. WALKER, L. *Looking Like What You Are: Sexual Style, Race, and Lesbian Identity*. New York: New York University Press, 2001.

85 Tradução própria de: “A femme woman of color... will probably not be recognized as a lesbian, first because she is not white and then because she is not butch.’ Not only do all three of her ‘identities’ not necessarily signify one another, but their very construction presumes a mutual exclusivity. To argue that she has no essential identity is misleading, however, because she still wants to be recognized in all of her identities.”

Shaw não desconsidera a importância das políticas de identidades em provocar mudanças por intermédio de articulações contextuais e momentâneas. Por meio de Mary Bernstein e Stuart Hall, a autora argumenta que movimentos identitários e identidades políticas representam “dispositivos discursivos”, estratégias que se apropriam de determinadas identidades para fins específicos (SHAW, 2014, p.16). Em outras palavras, embora as identidades não representem unidades e categorias fixas nas quais todas as pessoas possam se encaixar, apresentam-se ainda assim como um recurso de mobilização política e social.

Outra importante crítica realizada por Shaw no decorrer do livro refere-se a lógica mercadológica em relação a representação e demanda por representação nos jogos. Conforme a autora aponta, sua abordagem procura desconstruir as maneiras como as relações entre audiência e conteúdo dos jogos possibilitam discursos sobre representação que promovem apenas formas restritas de pluralismo e não diversidade (SHAW, 2014).

A autora identifica pluralismo como uma estratégia da indústria em apresentar múltiplas possibilidades identitárias que não promovem uma reflexão sobre os conteúdos dos jogos, ou deslocamentos na construção cultural dos mesmos como alvo de consumidores homens, brancos e heterossexuais. Um exemplo de pluralismo, conforme ela aponta no decorrer do livro, pode ser observado em jogos que permitem a personalização de avatares. Existem diversos aspectos problemáticos em pressupor que a mera incrementação de ferramentas de personalização e customização visual/narrativa de personagens promove conteúdos e uma comunidade mais diversificada e menos excludente. Primeiramente, Shaw aponta que ao permitir que jogadoras/es personalizem avatares de acordo com preferências particulares a indústria não promove o contato da comunidade, de maneira mais abrangente, com identidades “não-normativas”.

Para compreender seu argumento devemos considerar como historicamente os jogos promovem em sua grande maioria a narrativa e visualidade de personagens brancos, homens e heterossexuais. Nesse sentido, ao permitir a personalização, desenvolvedoras deixam a cargo da audiência a responsabilidade de criar narrativas e visualidades alternativas. Shaw argumenta que, apenas algumas pessoas irão explorar possibilidades não normativas em jogos cuja

personalização depende da audiência, fazendo com que o público não tenha um contato com espaços e universos “verdadeiramente” diversos. Uma boa parte dos jogos que permitem personalização de avatares, por exemplo, ainda recorrem a estratégias publicitárias que promovem personagens brancos, homens e heterossexuais como padrão (*default*), como é o caso do jogo *Mass Effect*.

Figura 30: Capas dos jogos da Trilogia Mass Effect, ilustrando a personagem protagonista Commander Shepard (homem)



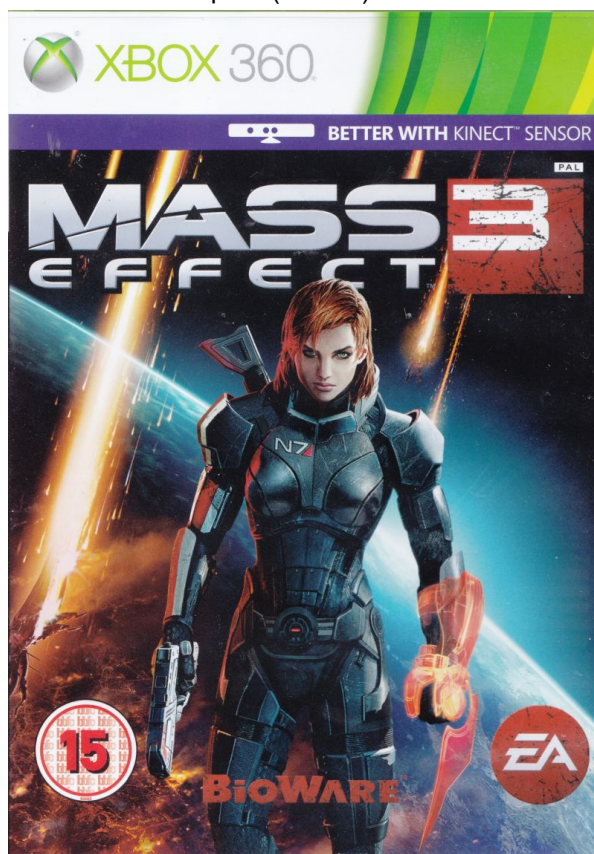
Fonte: Disponível em: <<http://www.acriticalhit.com/wp-content/uploads/2011/06/me-trilogy.png>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

Mass Effect é um jogo de RPG, de ficção científica de temática futurista e espacial da desenvolvedora *Bioware*. Em sua narrativa assumimos o papel de *Commander Shepard* um/a militar que comanda a nave espacial *Normandy* e dentre várias missões acaba por recrutar uma série de aliadas/os alienígenas e humanos para enfrentar uma ameaça em comum nas galáxias. O jogo serve como metáfora para diversas questões sociais, entre elas a xenofobia (representada pela aliança entre humanidade e alienígenas) (BARCELOS, 2015).

No jogo, jogadoras e jogadores podem também optar por se envolver romanticamente com algum/a dos/as aliados/as acompanhando uma narrativa adjacente referente ao romance escolhido. Um dos diferenciais de séries como *Mass Effect* (presente também em outros títulos) é a personalização da personagem protagonista. Jogadoras/es podem escolher o sexo biológico, aparência e biografia de Commander Shepard, ainda que com limitações das opções disponíveis nos

jogos. Essas opções permitem que jogadoras/es optem por uma narrativa protagonizada, por exemplo, por uma mulher negra lésbica dependendo das escolhas selecionadas. Contudo, toda a publicidade do jogo está fundamentada na visualidade e opção narrativa de um homem branco heterossexual, incluindo trailers, capas do jogo (Figura 30), cartazes de promoção, menu inicial do jogo, menu inicial de criação de personagem, entre outros.

Figura 31: Capa reversível do jogo Mass Effect 3, ilustrando a personagem protagonista Commander Shepard (mulher).



Fonte: Disponível em:

<<http://www.mobygames.com/images/covers//239180-mass-effect-3-xbox-360-front-cover.jpg>>.

Acesso em: 11 fev. 2017.

Apenas no terceiro jogo da série a desenvolvedora preocupou-se em criar um trailer destacando a versão feminina de Commander Shepard e criou uma versão alternativa da capa do jogo ilustrando essa versão da personagem (Figura 31). O

trailer apresenta uma mulher branca e ruiva que apesar de romper com uma série de normatizações de feminilidade ainda apresenta barreiras de representação de raça/etnia.

Em determinado evento do lançamento do terceiro jogo da série, ocorre uma situação interessante. Entrevistas eram realizadas em determinada loja de jogos (BIOWARE TV, 2012) com as pessoas responsáveis pela dublagem de personagens do jogo, ao lado de um grande cartaz de promoção do jogo que ilustra a versão masculina e branca de Commander Shepard. Ao ser entrevistada, a dubladora da versão feminina da personagem, Jennifer Hale⁸⁶, afirma que “há algo de errado com essa imagem [em referência ao cartaz]” e cola um segundo cartaz sobre a cabeça da versão masculina de Commander Shepard. O cartaz que ela coloca apresenta a versão feminina da personagem. Sua atitude nos chama atenção para a naturalização da versão masculina do personagem como padrão.

O pluralismo, no sentido que Shaw aponta, não provoca um deslocamento da visão normativa da indústria em promover seu jogo a partir do personagem branco e masculino. A atitude de Jennifer Hale nos convida a refletir sobre essa questão. Podemos utilizar essa situação para exemplificar o argumento que Shaw defende sobre diversidade. Se a personagem promovida por *Mass Effect* fosse a versão feminina, o jogo apresentaria o que a autora considera um espaço com potencial para diversidade, pois as audiências entrariam em contato com uma narrativa “outra”, não-normativa capaz de promover a reflexão crítica sobre quais identidades são valorizadas e quais histórias são contadas em detrimento de outras.

Shaw nos diz que a lógica mercadológica nos jogos esteve (e ainda permanece) fundamentada na ideia de demanda por representação como uma responsabilidade das audiências. Nessa perspectiva, jogos só apresentariam universos mais diversos pensando no público-alvo consumidor desses jogos e não porque é importante que universos múltiplos e diversos sejam apresentados a todos os tipos de audiências. Essa lógica da demanda, aponta Shaw, cria “nichos” no mercado e acaba por operar na manutenção de estereótipos na representação de grupos marginalizados.

⁸⁶ *Mass Effect 3 Launch: Female Voice Cast Interview*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Y-eb_k06EA>. Acesso em: 13 fev. 2017.

A autora descreve que a segmentação de mercado com base na categorização de pessoas de acordo com identificadores particulares, sejam eles de gênero, raça/etnia, sexualidade ou corporalidades, trata essas identidades como isoladas e não considera suas intersecções. Mulheres e pessoas LGBT, por exemplo, são consideradas “categorias identitárias mutuamente excludentes entre si”⁸⁷ (SHAW, 2014, p.18). Essa lógica não promove a transformação da cultura *gamer* em relação as representações de grupos marginalizados pois resulta em estereótipos e reiteraões de normas de gênero, raça/etnia e sexualidade essencialistas. Shaw aponta que existem muitas pesquisas sobre as relações de gênero e representação, mas há pouco sobre relações de “raça/etnia, ancestralidade e sexualidade”⁸⁸ e representação nos jogos digitais (SHAW, 2014, p.19). A autora tece o seguinte comentário acerca dos estereótipos, com base em Richard Dyer⁸⁹:

Em vez de falarmos sobre se estereótipos são verdadeiros ou ofensivos, é melhor [Dyer] argumenta, perguntar a que propósito eles servem num *texto*. Estereótipos são símbolos poderosos, mas eles também são altamente precários, como Angela McRobbie⁹⁰ nos lembra. Eles devem ser constantemente repetidos e reafirmados através dos *textos* das mídias e discursos sociais para manter sua força no imaginário social. Parte da tensão dos estereótipos, de fato, é a inerente instabilidade de significadores como gênero, raça e sexualidade. O que mulheridade significa, o que negritude significa, o que queer significa é contextual e maleável⁹¹ (SHAW, 2014, p.20).

Shaw fala sobre estereótipos para questionar atribuições valorativas como “bom” ou “ruim”, “negativo” e “positivo” em relação às representações. Ela destaca que tais atribuições qualitativas devem ser consideradas no contexto cultural no qual se inserem, já que “qualidades positivas ou negativas de representações existem não no interior dos textos por si só, mas no interior de hierarquias sociais,

87 Tradução própria de: “...mutually exclusive categories of identity,”

88 Tradução própria de: “...race/ethnicity/ancestry and sexuality in digital games.”

89 DYER, R. “Stereotyping”. 298-99. DYER, Richard. “Stereotyping”. In *The Columbia Reader on Lesbians and Gay Men in Media, Society, and Politics*. Edited by Larry Gross and James D. Woods, 297-301. New York: Columbia University Press, 1999.

90 MCROBBIE, *Uses of Cultural Studies*, 109. MCROBBIE, Angela. *The Uses of Cultural Studies*. London: SAGE, 2005.

91 Tradução própria de: “Rather than talk about whether stereotypes are true or offensive, it is better, he argues, to ask what purpose they serve in a text. Stereotypes are powerful symbols, but they are also highly precarious, as Angela McRobbie remind us. They must be constantly repeated and reaffirmed through media texts and social discourse to maintain their hold on the social imaginary. Part of the tension of stereotypes, in fact, is the inherently instability of signifiers like gender, race, and sexuality. What womanhood means, what blackness means, what queer means are contextual and malleable.”

disparidades e relação de poder as quais fazem referência e dão suporte”⁹² (SHAW, 2014, p.20). Shaw também afirma ser “profundamente problemático”⁹³ separar gênero, sexualidade, ancestralidade, etnia, raça, religião, nacionalidade, etc. em qualquer análise de representação (SHAW, 2014, p.20).

Shaw cita o “infame jogo de *Atari, Custer's Revenge*”⁹⁴ (SHAW, 2014, p.20) cuja mecânica e temática se resumem a um cavaleiro do exército norte-americano estuprando uma mulher Nativo Americana. O jogo é criticado por sua violência sexual, misoginia, racismo, machismo e colonialismo, sendo considerado “um dos piores e mais ofensivos jogos na história”⁹⁵ (SHAW, 2014, p.20). Atari processou a empresa desenvolvedora responsável, *Mystique*, pelos “efeitos danosos que o jogo causou a imagem do console”⁹⁶ (SHAW, 2014, p.21). A autora afirma que o jogo também é produto da cultura da indústria de jogos de apresentar corpos femininos para consumo de um suposto olhar masculino (*male gaze*), heterossexual. É importante ressaltar a seguinte colocação da autora, no que se refere a representações “negativas” de identidades:

[O jogo] é uma celebração de violência colonial e sexual, genocídio e misoginia. Meramente criticá-lo como ofensivo para mulheres Nativo Americanas na base de uma “veracidade” deixaria de fora grande parte do que há de realmente errado com essa representação. Alguém poderia argumentar que há realmente “veracidade” na representação desta era, descuidadamente refletindo uma era na qual povos Nativos Americanos eram sujeitados a todas as formas de violência incluindo a sexual. [...] *Custer's Revenge* é ofensivo para as pessoas que se identificam como Nativo Americanas e/ou mulheres, assim como ofende pessoas que rejeitam essa visão de mundo [do jogo], independentemente de suas particulares identidades de gênero, raça e ancestralidade⁹⁷ (SHAW, 2014, p.21).

O que a autora chama atenção por meio desse exemplo é para o fator problemático em pressupor que representações de grupos, sejam elas consideradas negativas ou positivas, os definem de maneiras estáveis e que sua existência no

92 Tradução própria de: “...positive or negative qualities of portrayals exist not within texts themselves but rather within social hierarchies, disparities, and power relation to which they refer and that they support.”

93 Tradução própria de: “highly problematic”.

94 Tradução própria de: “the infamous Atari game *Custer's Revenge*”.

95 Tradução própria de: “...one of the worst and most offensive games in history.”

96 Tradução própria de: “.. the damaging effects the game had to the console's image.”

97 Tradução própria de: “It is a celebration of colonial violence and sexual violence, genocide and misogyny. Merely critiquing this game as offensive to Native American women on the basis of “truthfulness” would miss much of what is actually wrong with this representation. One might argue that it is indeed truthful representation of the era in which Native American people were subjected to all manner of violences, including sexual violence [...] *Custer's Revenge* not only is offensive to those who identify as Native American and/or female but offends those who reject its world view, regardless of their personal gender, racial, or ancestral identities.”

mundo ocorre de maneiras singulares e identificáveis. Em outras palavras, não é suficiente criticar representações com base no aspecto de que determinado grupo se vê refletido em determinada representação sob uma abordagem negativa ou positiva, pois existem outros fatores influenciando as relações sociais, no interior de hierarquias culturais e relações assimétricas de poder e desigualdades sociais. Além disso, Shaw nos chama atenção para o fato de que não é possível analisar marcadores identitários como gênero, raça/etnia, sexualidade, ancestralidade, etc, isoladamente, tal análise seria “inevitavelmente”⁹⁸ incompleta (SHAW, 2014, p.21).

Outro ponto que Shaw comenta refere-se a ideia de que os jogos promovidos pela indústria de desenvolvimento são resultado das pessoas que integram essa indústria e desenvolvem esses jogos em termos de identidade. Ou seja, o homem branco, militarizado, heterossexual, que aparece nos jogos é reflexo dos homens que produzem estes jogos para “pessoas como eles” (SHAW, 2014, p.21-22). Essa lógica faz com que a busca por uma indústria mais diversa resulte na necessidade de ingresso de pessoas dos grupos marginalizados pela indústria que por sua vez seriam capazes de produzir jogos para “pessoas como elas/es”. Vemos isto em uma boa parte dos estudos que estiveram presentes em CASSELL; JENKINS, (1998a) e KAFAL, (2008b).

Shaw comenta que esse pensamento leva a uma ideia de autenticidade e de que “nós” enquanto grupos marginalizados somos mais “aptos” para representar a “nós mesmos” (SHAW, 2014, p.22). Assim como pressupõe que pessoas pertencentes a grupos marginalizados estão inerentemente preocupadas com sua própria marginalização. Shaw critica com afinco a naturalização da preocupação com representação por parte de grupos marginalizados; assim como a ideia de que apenas incluir pessoas marginalizadas nas equipes de desenvolvimento automaticamente resulta em jogos mais diversos e inclusivos. Ela comenta essa questão em relação ao ingresso de mulheres na indústria, mas faz um adendo para qualquer grupo marginalizado que é tratado por semelhante processo na seguinte afirmação:

98 Tradução própria de: “inevitably”.

Para citar Charlotte Bunch⁹⁹, essa aproximação baseada em “adicione mulheres à mistura e mexa bem” pressupõe que não há limitações estruturais no interior da indústria que impedem essa[s] representaç[ões], que homens na indústria são incapazes de criar *textos* que não são representações deles mesmos ou de suas fantasias, e que todas as mulheres são feministas. Ter um tipo particular de corpo e relacionamento com normas não é nem necessário, nem suficiente para ter sensibilidade às nuances e importância da[s] [representações]¹⁰⁰ (SHAW, 2014, p.5).

Outra parte de sua crítica reside na questão de que responsabilizar os grupos marginalizados por sua própria representação tira dos ombros da indústria (ou melhor dizendo, das pessoas agindo através dela) a necessidade de transformar suas visões de mundo e questionar normatizações e reiteraões de gênero, sexualidade, raça/etnias, entre outras. Shaw afirma que a academia e a indústria de jogos deve tratar a diversidade como um objetivo de todas/os não como apenas o “domínio daqueles que são marginalizados”¹⁰¹ (SHAW, 2014, p.5).

Voltemos brevemente ao exemplo de *Mass Effect*, na ocasião do trailer de seu novo jogo anunciado em 2016, *Mass Effect: Andromeda*, *Bioware* foi além do estereótipo do personagem masculino padrão e apresentou dessa vez a versão feminina da protagonista, nomeada *Ryder*. A atitude da *Bioware* provocou desconforto em algumas pessoas e a aprovação de outras. Mas é de nosso interesse notar como várias reportagens (SEETO, 2016), (RAMSEY, 2016), (PHILLIPS, 2016), (MAKUCH, 2016), acerca da revelação da versão feminina de *Ryder* “primeiro” apresentam *Bioware justificando* porque decidiu mostrar a personagem feminina. Apesar dos deslocamentos que temos observado na indústria de jogos, apresentar uma personagem feminina como “padrão” ainda é algo que mereça ser justificado. Essa atitude de ter que justificar a presença de identidades não normativas como “padrão” é uma questão que Shaw aponta como algo a ser desconstruído.

99 “Essa frase é atribuída a Charlotte Bunch de acordo com – e similarmente implantada em – Abbate, *Recoding Gender*, 5.” (tradução própria, SHAW, 2014, p. 238).

100 Tradução própria de: “To quote Charlotte Bunch, this ‘add women and stir’ approach assumes that there are no structural limitations within the industry that preclude this representation, that men in the industry are simply incapable of creating texts that are not representations of themselves or their fantasies, and that all women are feminists. Having a particular body and relationship to norms is neither necessary nor sufficient for having sensitivity to the nuances and importance of representation.”

101 Tradução própria de: “...domain of those who are marginalized.”

Na visão da autora é necessário que as desenvolvedoras justifiquem sua necessidade de criar as mesmas narrativas e visualidades normativas nos conteúdos de seus jogos. O argumento que Shaw traça para fundamentar essa afirmação é simples e tem como ponto de partida o resultado de suas entrevistas.

Shaw desconstrói alguns pressupostos sobre representação e identificação a partir da percepção das pessoas que entrevista para sua pesquisa. Apresentamos aqui, de maneira resumida, alguns desses resultados, como fundamentos para sua conclusão de como os jogos podem ser espaços verdadeiramente mais diversos (não apenas plurais) e capazes de promover deslocamentos nas noções normativas que ainda permeiam a cultura *gamer*.

Shaw nos diz que ao contrário do que algumas pesquisas buscam apontar, a identificação com personagens em *textos* midiáticos requer distanciamento e não aproximação. Segundo as pessoas entrevistadas, elas apenas se identificavam com personagens a partir de um distanciamento em relação a elas/eles capaz de gerar um espaço de reflexão. A maneira como a relação entre audiência e personagens tem sido tratada nos jogos refere-se a uma série de identificadores, conforme aponta Shaw, que significariam semelhança entre jogadora ou jogador e o avatar na tela. O que Shaw aponta por meio da pesquisa com as/os entrevistadas/os é que a maneira como as pessoas se relacionam, se identificam ou não, ou valorizam a importância da representação de personagens com identificadores semelhantes a si é complexa, instável e contextual. Também varia de acordo com a mídia, algumas pessoas afirmavam achar que representação era importante em filmes ou séries, mas não em jogos (SHAW, 2014). Shaw descreve que em lugar de caracterizar as pessoas entrevistadas a partir de seus demográficos, ela indaga “como” e “por que” elas se identificavam com personagens e avatares de videogames. Segundo a autora dessa forma ela pôde observar as maneiras como as pessoas se relacionam com os *textos* dos jogos “às vezes de jeitos inesperados”¹⁰² (SHAW, 2014, p.65).

Shaw articula as identidades com o conceito de performatividade de Judith Butler. Ela comenta:

102 Tradução própria de: “...sometimes, in unexpected ways.”

Para Butler não é simplesmente que práticas e discursos são moldados por instituições poderosas, mas que a subjetividade é constantemente performatizada e tornada natural pelos sujeitos. O conceito de performatividade destaca a ausência de identidades interiores, mas também explica as próprias estruturas que são empoderadas via performance. Identidades são performatizadas, mas apenas no interior do contexto de sistemas de significado que permitem que essas performances sejam inteligíveis. [...] Performance de gênero é mais como um ato discursivo. Isto é dizer que a performance de gênero é o que constitui gênero. Estas performances devem ser produzidas por um sistema mais abrangente de significado que auxilia na construção dessas declarações, dessas performances, como inteligíveis. Representações midiáticas e conexões com elas via identificação estão profundamente conectadas a esse processo¹⁰³ (SHAW, 2014, p.66-67).

Shaw argumenta por meio de Butler que a importância das representações funciona na medida em que permitem que identidades sejam constituídas como viáveis, ou possíveis, inteligíveis, no interior de um sistema de significados. Shaw também traça um argumento em que aplica o conceito de precariedade de Butler à cultura do consumo. Ela o relativiza para explicitar a importância da representação para além de uma audiência vendável e sim como um aspecto de importância política de visibilidade de sujeitos tornados “possíveis”.

Shaw inicia sua pesquisa com as pessoas entrevistadas pedindo que elas definam o que compreendem por identificação. Um dos resultados de Shaw é a formulação da diferenciação entre “se identificar *enquanto* a/o personagem” (*identify as*) e “se identificar *com* a/o personagem” (*identify with*). Shaw se contrapõe a alguns/mas teóricas/os de jogos que definem que quanto mais a pessoa que joga um jogo “se torna” a/o personagem por ela jogado, mais ela se “identifica” com tal personagem. Segundo Shaw, essa abordagem posiciona identificação no lugar do que ela considera serem “outros processos” (SHAW, 2014, p.79) tais como engajamento ou interatividade. Conforme as respostas das pessoas entrevistadas, para que estas se identificassem *com* determinada/o personagem, era necessário haver um distanciamento da mesma/o. Em suas palavras: “identificação *com* a/o personagem requer que as pessoas vejam quem elas se identificam com como algo

103 Tradução própria de “For Butler it is not just that practices and discourses are shaped by powerful institutions but that subjectivity is constantly performed and made natural by subjects. The concept of performativity highlights the absence of internal identities but also explains that structures themselves are *empowered* via performance. Identities are performed, but only within the context of systems of meaning that allow those performances to be intelligible. [...] performance of gender is more like a speech act. That is to say, the performance of gender is what constitutes gender. These performances must draw on a broader system of meaning that helps render those utterances, those performances intelligible. Media representations and connections with them via identification are deeply connected with this process.”

distinto delas mesmas”¹⁰⁴ (SHAW, 2014, p.79). Shaw nos diz que ao pensar “identificação com” e “identificação enquanto” nos deparamos com a multitude de maneiras por meio das quais as pessoas se relacionam com personagens. A autora comenta que pesquisadoras/es, ativistas e desenvolvedoras/es de jogos podem utilizar isso de forma a dar força a seus argumentos pela importância da representação, pois “pessoas podem se conectar com personagens por uma variedade de motivos, o que implica que *textos* podem ser criados para atrair um amplo leque de pessoas sem focar em identificadores específicos ou nichos de mercado”¹⁰⁵ (SHAW, 2014, p.94).

As respostas obtidas nas entrevistas demonstram também a relevância das experiências na conexão afetiva que jogadoras/es exerciam com personagens. Mesmo em ocasiões em que as pessoas não se identificam enquanto semelhantes (dividindo os mesmos identificadores de gênero, raça/etnia, sexualidade ou nacionalidade, por exemplo) ainda era possível que se identificassem com experiências vividas (por exemplo, o sentimento de não se encaixar em determinado padrão) (SHAW, 2014, p.95). Para dar conta da complexidade das relações das pessoas com questões de representação e identificação, Shaw argumenta que é necessário tirar vantagem dos jogos como “espaços de brincadeira”¹⁰⁶ (SHAW, 2014, p.95). Por meio de James Paul Gee¹⁰⁷, o que a autora pretende é apontar o potencial dos jogos em proporcionar espaços de experimentação de diferentes perspectivas.

Outro conceito que apresenta uma categoria interessante para análise das representações nos jogos refere-se ao processo de “desidentificação” de José Esteban Muñoz¹⁰⁸. Conforme a autora afirma:

104 Tradução própria de: “Identification *with* a character requires that people see what they are identifying with as separate from themselves.”

105 Tradução própria de: “People are able to connect with characters for a variety of reasons, which implies that texts can be created to appeal to wide range of people without focusing on specific identifiers or niche markets.”

106 Tradução própria de: “play spaces”.

107 GEE, “Cultural Models”, 622. GEE, James Paul. “Cultural Models: Do You Want to Be the Blue Sonic or the Dark Sonic?” In *The Game Designer Reader: A Rules of Play Anthology*, edited by Katie Salen and Eric Zimmerman, 610-39. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006.

108 MUÑOZ, José Esteban. 1999, *Disidentifications: Queers of Color and the Performance of Politics*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Muñoz está argumentando, entretanto, uma compreensão de identificação que vincula identificar-se *com* um/a personagem, apesar das rupturas que possam existir na habilidade de alguém em identificar-se *enquanto* da mesma posição social do/a dito/a personagem¹⁰⁹ (SHAW, 2014, p. 76).

Por intermédio das entrevistas Shaw afirma que a identificação *com*, ou *enquanto* personagens, não se apresenta como algo essencial as pessoas que jogam jogos, nem influencia diretamente no seu consumo de mídia. Processos de desidentificação, ou atitudes e experiências com as quais jogadoras/es não se identificam, ou que parecem contrárias a seus valores são fatores mais prováveis na influência das suas escolhas de consumo midiático. Shaw exemplifica sua conclusão com a fala de uma entrevistada, Julia, que se identificava como uma mulher afroamericana, gay, com mais de trinta anos, que, ao comentar sobre o protagonista *Kratos* (figura 32) do jogo AAA *God of War* diz que “ele poderia ser um coelhinho e eu nem ia ligar!”¹¹⁰ (SHAW, 2014, p.97).

Para esta entrevistada em particular o personagem era “somente a coisa na tela”¹¹¹ e ela não sentia a necessidade de se conectar com o personagem para jogar de forma geral. Tal apatia, descreve Shaw, mostrou-se presente em várias das pessoas por ela entrevistadas. Essa afirmação, nos diz a autora, contradiz a pressuposição de que jogadoras/es se identificam profundamente com personagens de jogos ou avatares. Uma característica que tem suas raízes na estrutura que diferencia os jogos de outras mídias de consumo. Ao jogar, as pessoas frequentemente se identificavam enquanto elas mesmas interagindo com o sistema para chegar ao objetivo do jogo e adquirir as recompensas pelo processo. As pessoas entrevistadas não necessariamente se identificavam com as/os personagens que controlavam no âmbito dos jogos na maneira distanciada e reflexiva descrita por elas ao definir seus processos de identificação com personagens na mídia de forma geral. Outro aspecto que Shaw descreve é a importância das narrativas para gerar uma conexão afetiva com as/os personagens.

109 Tradução própria de: “Muñoz is arguing, however, for an understanding of identification that entails identifying *with* a character despite any ruptures that might exist in one's ability to identify *as* the same social position as said character.”

110 Tradução livre de: “He could be a bunny rabbit for all I care!”

111 Tradução própria de: “The thing on the screen.”

Figura 32: Personagem Kratos, protagonista da série de jogos God of War.



Fonte: Disponível em:
<[http://godofwar.wikia.com/wiki/Kratos?
file=Kratos3b.JPG](http://godofwar.wikia.com/wiki/Kratos?file=Kratos3b.JPG)>. Acesso em 11 fev. 2017.

Shaw sente a necessidade de traçar uma diferenciação entre personagens e avatares. Para ela personagens são compreendidas/os como entidades próprias que jogadoras/es controlam. Estas entidades possuem características, aparência e histórias pessoais próprias que não se pretendem como projeções de uma auto-representação da pessoa que joga, mesmo que algumas características possam ser personalizadas. Avatares, segundo Shaw, são representantes criadas/os pela pessoa que joga nos espaços virtuais (offline e online) que funcionam como uma representação de nós mesmos, ainda que não tenhamos a intenção de criar uma auto-representação nossa nesses espaços, ou ainda que tais avatares não compartilhem de nossas aparências, ou tenham sua visualidade escolhida de maneira aleatória (SHAW, 2014, p.102). Personagens e avatares promovem engajamentos diferenciados com os jogos e, é importante notar, que nem sempre

implicam em identificação por parte de jogadoras/es. A título de exemplo a personagem mulher controversa¹¹² *Lara Croft* (Figura 33) é uma personagem cuja identidade a jogadora ou jogador assumem nos jogos da série *Tomb Raider*.

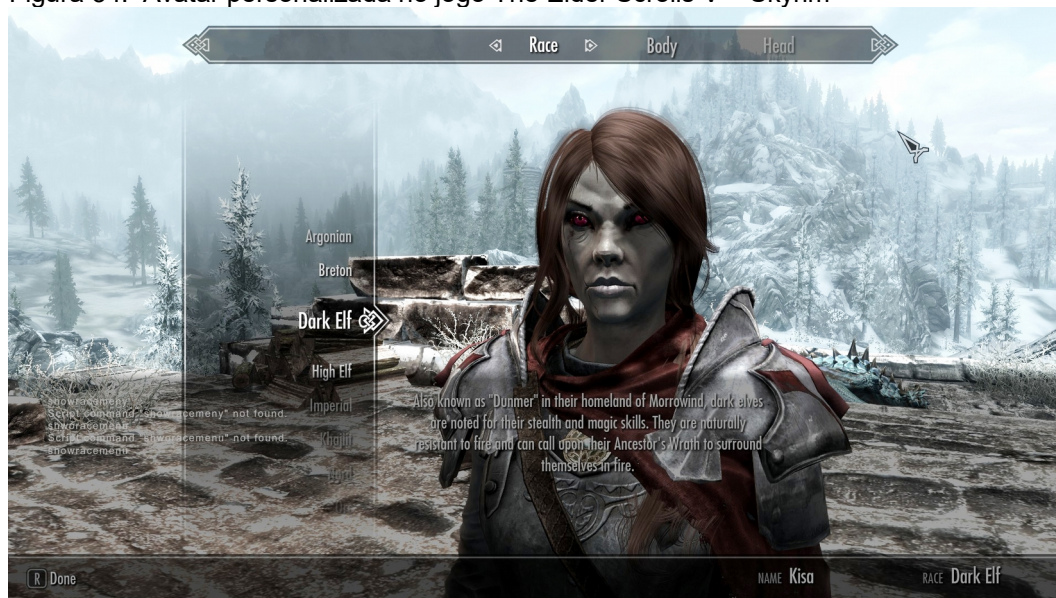
Figura 33: Personagem Lara Croft, protagonista da série de jogos Tomb Raider



Fonte: Disponível em <http://criticalhits.com.br/wp-content/uploads/2013/09/tomb_raider_2013-wide.jpg>. Acesso em 11 fev. 2017.

¹¹² *Lara Croft* gerou historicamente reações adversas entre jogadoras e jogadores. Conhecidamente uma das mais proeminentes protagonistas femininas de jogos de ação, *Lara* foi concebida também em seus jogos iniciais como uma figura altamente hipersexualizada e voltada para o “olhar masculino” (*male gaze*). Nas edições mais recentes (2013) da série *Tomb Raider* a personagem foi ilustrada de forma menos sexualizada.

Figura 34: Avatar personalizada no jogo The Elder Scrolls V – Skyrim



Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

Na figura 34 um exemplo de avatar no jogo de RPG *The Elder Scrolls V – Skyrim*. *Skyrim* promove uma ambientação medieval com um mundo amplo a ser explorado no ritmo da jogadora ou jogador. Ao início do jogo a pessoa deve selecionar seu avatar que será a representação de si mesma no jogo. A criação de avatares conforme argumenta Shaw, não necessariamente se refere a um processo de auto-inserção, visto que as pessoas não necessariamente criam avatares que “se parecem com elas”.

Shaw conclui que “o ato de jogar obscurece e frequentemente substitui o processo de identificação em alguns jogos. Identificação *enquanto* e identificação *com* personagens são borradas pelos aspectos interativos dos jogos”¹¹³ (SHAW, 2014, p.141). A auto-reflexão requerida por muitos jogos impedia o processo de distanciamento necessário para a identificação, conforme descrito pelas pessoas entrevistadas. Os tipos diferentes de conteúdos em jogos também promovem relações específicas com personagens e avatares. Shaw desconsidera os estudos em jogos que os caracterizam como forma midiáticas que apresentam uma forma de identificação particular em relação a outras mídias. Segundo Shaw, a compreensão das jogadoras/es entrevistadas em relação aos jogos era a mesma de outras

¹¹³ Tradução própria de: “Identification as and identification *with* characters are blurred by the interactive aspects of games.”

mídias. A autora afirma que uma área dos estudos em jogos onde “compreender as nuances da identificação com personagens de jogos é de importância crucial” são “os argumentos pela diversidade de representação”¹¹⁴ (SHAW, 2014, p. 142). Em suas palavras:

Um argumento pela representação de grupos marginalizados nos jogos digitais é que a representação é importante para que membros desses grupos possam jogar jogos sem se sentir excluídos. Outro argumento foca-se no fato de que grupos marginalizados deveriam ser representados *bem* para que aquelas/es que são membros de grupos identitários dominantes possam ver representações corretas desses grupos marginalizados em lugar de estereótipos opressivos. Em qualquer um dos casos, uma suposição existe de que habitar uma categoria específica de identidade determinará como as pessoas se aproximam de *textos* (isto é, identificação), assim como uma suposição de que jogadoras/es veem, se importam, e sempre estão engajadas/os com os aspectos representacionais dos jogos¹¹⁵ (SHAW, 2014, p.142).

Shaw explicita que mesmo que jogadoras/es não se importem com a/o representante com quem interagem nos jogos, isso não nos impede de fundamentar argumentos sobre a importância da diversidade justamente nessa falta de interesse ou importância apontada pelas pessoas. Shaw afirma, compartilhando de Stuart Moulthrop¹¹⁶, que ainda que jogadoras/es não se importem com quem está representado-as/os na tela, os *textos* dos jogos existem dentro de “sistemas de normas culturais”, assim, para ela não são as forma de jogar que irão se beneficiar de transformações no jogos, mas a cultura de maneira mais abrangente.

Shaw nos diz que não são ferramentas de customização de avatares que tornarão jogos uma mídia com representação de maior diversidade, mas permitir que jogos “reflitam mais maneiras de existir no mundo”¹¹⁷ (SHAW, 2014, p.143). Ao dizer que a representação de identidades marginalizadas e a identificação com tais

114 Tradução própria de: “There is one area of game studies, however, in which understanding the nuances of identification with game characters is of crucial importance: arguments for diversity in representation.”

115 Tradução própria de: “One argument for the representation of marginalized groups in digital games is that representation is important só that member of those groups cna play games without feeling excluded. Another argument focuses on the fact that marginalized groups should be represent *well* so that those who are members of dominant identity groups can see accurate representations of those marginalized groups rather than oppressive stereotypes. In either case, an assumption exists that inhabiting a specific identity category will determine how people approach texts (i.e. identification), as well as an assumption that players see, care about, and always engage with representational aspects of games.”

116 MOULTROP, Stuart. “Response to Aarseth.” In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Pat Harrigan and Noah Wiardri-Fruin, 47-48. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.

117 Tradução própria de: “...reflect more modes of being in the world.”

identidades não é o que move jogadoras/es a consumir e se engajar com jogos, Shaw promove uma subversão a princípio contraditória para os argumentos por diversidade, mas que logo se torna evidente. A indústria de jogos tem usado a identificação como alicerce para vender jogos para segmentos de consumidores com base em argumentos de que jogadores/as não consumiriam projetos que não refletem suas identidades. Shaw reverte essa lógica excludente em uma construção por maior inclusão e diversidade ao afirmar que:

Se minhas/meus entrevistadas/os estavam corretas/os e o que a/o representante na tela é não importa para quem joga, se ele/ela poderia ser um coelho e não importaria (e eu consigo imaginar muitos jogos nos quais isso seria possível), então que lógica sustenta a maioria dos personagens serem normativos em termos de raça, gênero, sexualidade, idade, etc.? Em outras palavras, se o corpo na tela poderia ser gay, pansexual, genderqueer, Chicana, velho, jovem, ou com deficiência e jogadoras/es não se importariam, então façamos isso. E se elas/eles se importam de fato, então nós podemos realmente ser capazes de ter discussões com mais nuances de por que a representação importa nos jogos¹¹⁸ (SHAW, 2014, p.144).

Como Shaw aponta, se membros de grupos marginalizados aprenderam a apreciar jogos que não os representam então “homens, heterossexuais, brancos e cisgêneros também podem [apreciar jogos que não os representam]”¹¹⁹ (SHAW, 2014, p. 144). Segundo a autora, jogos devem brincar mais com as identidades e histórias narradas, pois precisamente devido as pessoas não se identificarem sempre com personagens em jogos é que os jogos deveriam ser mais diversos enquanto mídia (SHAW, 2014, p. 145).

Shaw interessa-se em saber quando, como e em que contextos a representação se torna importante para jogadoras e jogadores. Destacamos em sua fala os discursos sobre o contexto e a importância social da representação. Shaw comenta sobre os espaços digitais nos quais pessoas interagem que tem por norma identidades brancas e masculinas. Nesses espaços categorias como gênero, raça e sexualidade são consideradas desimportantes, pois a visão hegemônica é de que todos sejam iguais a “norma”. Shaw nos diz que:

118 Tradução própria de: “If my interviewees are right and what the on-screen proxy looks like does not matter to players, if it could be a bunny rabbit and not matter (and I can imagine many a game in which that would be possible), then what logic remains for the majority of characters being normative along the axes of race, gender, sexuality, age, etc.? In other words, if the body on-screen could be gay, pansexual, genderqueer, Chicana, old, young, or disabled and players wouldn't care, let's make it so. If they do care, then we might actually be able to have a more nuanced discussion of why representation matters in games.”

119 Tradução própria de: “...heterosexual, white, cisgendered men could too.”

usualmente a suposição é de que todos sejam heterossexuais, cisgêneros, brancos e homens – gênero, raça e sexualidade são considerados desimportantes apenas por aquelas pessoas que tem o privilégio de nunca serem confrontadas com violência com base nessas categorias¹²⁰ (SHAW, 2014, p.189).

O que a autora quer dizer é que para quem está na “norma”, contestações sobre representações identitárias marginalizadas não são consideradas relevantes, pois o conteúdo dos jogos já garante a representação de tais narrativas normativas (como no caso do protagonista do jogo *Mass Effect*, por exemplo). Às pessoas que são consideradas as “Outras”, ou as “outsiders” como descreve Moita (2007), essas categorias mostram-se importantes.

O exemplo citado por uma entrevistada, Pouncy, descreve essa relação nos jogos online, ao dizer que os apelidos escolhidos por jogadoras e jogadores recorrentemente são considerados normativos, a menos que desviem ou subvertam de alguma maneira a ordem estabelecida como padrão. Assim, a menos que apelidos sejam “feminilizados” de alguma maneira supõe-se que tratam-se de jogadores homens.

Outra característica interessante da importância da representação refere-se a convivência social. Algumas pessoas entrevistadas declararam que a representação de identidades com as quais se identificavam não era importante para elas mesmas, mas para que outras pessoas as percebessem e reconhecessem a existência dessas identidades como válidas. As/os entrevistadas/os também demonstraram preocupação em relação às crianças e as possibilidades normativas que as mídias apresentam a elas. Outra questão tratada com atenção por Shaw é a resposta frequente nas entrevistas com relação a representação de identidades marginalizadas como sendo “legal quando acontece”¹²¹ (SHAW, 2014, p.192). Para a autora o termo “legal” (*nice*) pode ser articulado em três pontos:

- a satisfação em jogar não é inerente a identificação;
- a diversidade é apreciada em termos abrangentes;
- há apreciação na surpresa inesperada de ser considerada/o no *texto*.

120 Tradução própria de: “Usually, the assumption is that everyone is heterosexual, white, and cisgendered male – gender, race, and sexuality are considered unimportant only to those people who have the privilege of never being confronted with violence based on them.”

121 Tradução própria de: “Nice when it happens.”

Em sua conclusão, Shaw faz, dentre vários apontamentos, algumas afirmações sobre como podemos promover uma indústria mais diversa, das quais ressaltamos algumas de suas colocações. Semelhante a Mary Flanagan, Shaw afirma que há a necessidade de desenvolvedoras/es pensarem criticamente sobre suas obras e se perguntarem sobre a lógica que é utilizada na construção de personagens em termo de gênero, sexualidade e raça/etnia, dentre outras categorias de análise que se justapõem. Shaw nos provoca a brincar com estas lógicas, subvertê-las, dissecar as estruturas que levaram as escolhas das opções. De grande importância é sua colocação de que “boas” representações falham em representar a totalidade de determinados grupos, mas sua qualidade está no reconhecimento dessa falha. Identidades não são fixas, estáveis ou reconhecíveis em termos simples, nesse sentido ao reconhecer que representações não são capazes de dar conta de todas as possibilidades, promovemos um ambiente menos excludente e mais situado em determinados contextos e, como apontado anteriormente, na especificidade de algumas políticas identitárias capazes de promover mudança e mobilização social. Segundo Shaw ao elaborar mudanças nas discussões que fazemos sobre jogos estamos no caminho de imaginar um futuro mais inclusivo (SHAW, 2014, p.232).

A abordagem de Shaw é interessante para pensar o contexto atual dos estudos de gênero em jogos por vários motivos. A autora promove um deslocamento da pesquisa acadêmica nos conteúdos dos jogos, para propor uma aproximação etnográfica que considera as vozes marginalizadas com o devido respeito que nem sempre, como ela aponta, observamos nas pesquisas realizadas com jogadoras/es. Como T. L. Taylor havia afirmado previamente sobre as mulheres jogadoras que não devem ser descartadas como anomalias nas pesquisas sobre “o desinteresse de mulheres nos jogos”, Shaw mantém-se firme em analisar as afirmações das pessoas entrevistadas e suas relações com os jogos e a mídia que consomem, não deixando de lado os elementos que contradizem “o que se espera” desses grupos. Abordagens como a de Shaw podem contribuir para a criação de ambientes mais inclusivos e democráticos nos jogos também ao proporcionar espaços de fala e “existência”.

Como a autora aponta, estas pessoas “consomem jogos, gostam de jogos e são uma parte importante da cultura *gamer*”¹²² (SHAW, 2014, p.144) então suas opiniões devem ser consideradas válidas. Nesse sentido, como Shaw argumenta no início de seu livro os métodos de pesquisa já são uma importante parte do que é conduzido. Ao fundamentar sua pesquisa nas entrevistas com pessoas de identidades marginalizadas, Shaw promove a visibilidade dessas identidades em termos de representação na cultura *gamer* como um todo. Pesquisas como a de Shaw são de importância não apenas pelo seu conteúdo qualitativo em termos teóricos e discursivos, mas também por promoverem o deslocamento da posição de fala articulada no registro acadêmico para a fala dos sujeitos de quem frequentemente essas estratégias teóricas e discursivas falam.

Os argumentos de Shaw sobre representação são um ponto de partida para repensarmos questões de representação nos jogos a partir de uma visão menos determinista sobre como tratar questões de diversidade e inclusão sem reiterar normatizações e estereótipos sobre grupos marginalizados e seus interesses.

Tratamos aqui somente parte de seu conteúdo e análises mais aprofundadas de seus capítulos e cruzamentos com outras autoras e autores, tanto nos jogos, nos estudos de gênero, como em outros âmbitos podem ser frutíferos para pensarmos discussões de representação, identidades e identificação com jogos digitais e outras mídias.

122 Tradução própria de: “They consume and play games, like games, and are important participants in gaming culture.”

3. A COLEÇÃO “GÊNERO E JOGOS”

Este capítulo visa apresentar o protótipo da coleção organizada na plataforma *online Zotero*¹²³. Descrevo a coleção, suas principais características, o conteúdo coletado e indexado, a forma de apresentação do conteúdo e algumas maneiras de utilizar a coleção (navegação de itens e referências). Também apresento o conceito de coleções digitais e recursos educacionais abertos.

Conforme comentado no decorrer deste texto a organização da coleção de recursos Gênero e Jogos tem por objetivo principal desenvolver a reflexão sobre as questões de gênero, diversidade sexual e racial/étnica no âmbito dos jogos/jogos digitais, ou eletrônicos e áreas correlacionadas. Em um contexto mais amplo, o desenvolvimento de tal coleção tem por finalidade a promoção da reflexão sobre a diversidade nos jogos, tanto em termos do conteúdo apresentado pelos jogos, como nas identidades e pessoas legitimadas nesse meio, denunciando assim as exclusões e práticas discriminatórias que nele ocorrem. Nesse sentido as imbricações são inúmeras.

Como apontado por Shaw (2014), as identidades se manifestam de maneiras múltiplas e sujeitos almejam ser reconhecidos e ter seus direitos atendidos em todas essas manifestações. Iniciamos a discussão na coleção Gênero e Jogos considerando os tópicos de gênero/sexualidade, mas existem outras abordagens a serem realizadas e aprofundadas em relação às exclusões e invisibilizações que

¹²³ Zotero Groups: Gênero e Jogos. Disponível em:
<https://www.zotero.org/groups/gnero_e_jogos/items/collectionKey/FBUNV6MR>. Acesso em 11 fev. 2017.

ocorrem nesse meio. Cito algumas delas, que não foram aprofundadas neste recorte, mas também merecem atenção em futuras investigações, tais como questões de raça/etnia, corporalidade, deficiências físicas ou mentais, questões de geração e questões de classe social. Estas dimensões são interseccionais a questões de gênero e são também parte de hierarquizações entre sujeitos e manutenção de relações de poder vigentes no âmbito dos jogos, tal como o são nas sociedades.

A coleção Gênero e Jogos encontra-se no ambiente digital, seus recursos estão inseridos na rede mundial de computadores no qual o acesso é restrito pela necessidade de banda larga. Vídeos, jogos e conteúdo interativo precisam de aparelhos cujo desempenho atenda alguns requisitos mínimos para que o recurso seja acessado com qualidade. É possível perceber que o acesso e a circulação dessa coleção já sofre de contradições e falhas que não é capaz de superar no momento.

Nesse sentido a mera organização e gestão da coleção não é o suficiente para promover um deslocamento abrangente no contato de grupos marginalizados ou invisibilizados nos jogos digitais. É necessário ter isso em mente para que se realizem outras estratégias que promovam não apenas a existência da coleção, mas também o contato de pessoas que não tenham acesso aos recursos necessários para utilizar-se da coleção. Esse é um aspecto ainda a ser explorado e pensado em relação as maneiras de apropriação da coleção Gênero e Jogos e seus recursos de forma a torná-la cada vez mais acessível a diferentes camadas da população.

Tenho a consciência e gostaria de evidenciar que a organização da coleção Gênero e Jogos é um primeiro passo em promover um deslocamento da visão tradicional que se tem dos jogos digitais e das pessoas que estão “legitimadas” nesse meio. Seu desenvolvimento deve ser contínuo e sua proximidade com as comunidades que deseja atender deve ser estreita para que possamos efetuar mudanças significativas em direção à mobilização social almejada.

A *Zotero* é uma plataforma que permite a indexação e organização de referências a serem utilizadas em obras acadêmicas. Assim sendo, a coleção Gênero e Jogos possui aplicação prática como uma ferramenta auxiliar na produção

acadêmica de artigos, trabalhos de conclusão, dissertações, teses, etc. O desenvolvimento desta dissertação teve por auxílio a coleção e seu levantamento de referências.

Os itens compilados até o fechamento dessa dissertação permitem tratar, por exemplo, das questões abordadas no Capítulo 2, a partir de diferentes abordagens e perspectivas. O intuito da organização da coleção é permitir facilidade de acesso e circulação de pesquisas e conteúdo, muitas vezes espalhados e de difícil acesso e conhecimento, sobre questões de gênero nos jogos digitais. Ao realizar a compilação de itens sobre o assunto conseguimos ter uma percepção do que vem sendo comentado, pesquisado e realizado acerca dessas questões, assim como que tipos de pautas ainda precisam de investigações mais aprofundadas. Embora ainda em estágio inicial, a coleção nos permite ter uma ideia de que tipo de material sobre gênero e jogos já existe e quais abordagens estão presentes ou ausentes. Isto auxilia no direcionamento da compilação de material futuro e de pesquisas posteriores.

3.1. COLEÇÕES DIGITAIS

Eloy Rodrigues e José Carvalho (RODRIGUES e CARVALHO, 2013) trazem uma definição do termo coleção que pode nos ser útil. Esses autores comentam sobre coleções digitais a partir do âmbito das bibliotecas escolares e as articulam como um desdobramento das mesmas. Nesse sentido coleções “são o conjunto de recursos documentais da biblioteca escolar, em diferentes suportes (livro, não livro e documentação em linha), geridos por esta e de acesso local ou remoto” (RBE¹²⁴ apud RODRIGUES, CARVALHO, 2013, p.5). O diferencial da coleção *digital* encontra-se presente no formato de apresentação de seus recursos não-impresos, digitais/eletrônicos e em suas particularidades específicas. Os autores diferenciam os recursos digitais por seu maior número de aspectos que complexificam suas catalogações ou classificações. Alguns desses aspectos seriam o tipo de produção; o recurso pode ser produzido de cunho próprio ou a partir de outros recursos

124 Rede de Bibliotecas Escolares (2008). Política de gestão da coleção: linhas orientadoras para a política de constituição e desenvolvimento da coleção. Consultado na Internet em 17 dezembro 2011 em: <http://www.rbe.mec.pt/np4/103.html>.

(impressos ou não), considerados “recursos externos” (RODRIGUES, CARVALHO, 2013). Tais recursos externos podem apresentar limitações em relação a licenças e custo de aquisição para a coleção. Outros pontos apontados são também a efemeridade e dinamismo dos recursos digitais. Os autores comentam sobre esses aspectos apresentados pela coleção digital para embasar seus argumentos sobre maneiras de geri-la e organizá-la. Conforme a citação:

Tal como para o conjunto da coleção, a gestão da coleção digital envolve a identificação, avaliação, seleção, aquisição ou incorporação, descrição e disponibilização, de recursos documentais e informativos para a comunidade de utilizadores. Para determinados tipos de documentos ou recursos digitais, a gestão da coleção envolverá ainda a preservação e/ou a eliminação/desbaste. Um dos aspetos centrais da gestão das coleções digitais é obviamente a avaliação e seleção dos recursos que as deverão integrar (RODRIGUES, CARVALHO, 2013, p.7).

Os autores apontam os critérios de seleção como sendo concordantes com as necessidades da comunidade que a coleção procura atender, ou mesmo da biblioteca na qual a coleção passa a integrar. Outras características a serem consideradas, segundo os autores (RODRIGUES, CARVALHO, 2013) compõem:

- adequação ao currículo/projeto educativo
- atualidade dos recursos (mantê-los atualizados)
- diversidade do conteúdo (de acordo com o contexto da comunidade e suas associações)
- qualidade do material
- relação entre o recurso e o conteúdo da coleção (de que forma o recurso contribui para a mesma)
- a autoridade das pessoas responsáveis pela criação dos recursos
- o potencial de uso do recurso

Os recursos podem ser divididos ainda em licenciados e acesso aberto. Os recursos licenciados necessitam aquisição para seu uso enquanto os de livre acesso/acesso aberto são disponibilizados de maneira aberta. A presente coleção aqui formulada constitui-se a partir de recursos de livre acesso (abertos). Recursos

podem ser divulgados de acordo com suas licenças por meio da coleção e, quando for o caso, direcionam à conexões externas, mas não são disponibilizados na íntegra na coleção, apenas referenciados.

Outro ponto bastante importante de acordo com os autores refere-se a garantia dos direitos autorais das pessoas ou instituições responsáveis pelos recursos externos. Como a princípio a coleção que organizamos promove a divulgação e indexação de referências para os conteúdos externos (em lugar da adição dos próprios recursos), nesse primeiro momento a questão da autoria refere-se apenas ao conteúdo próprio desenvolvido para a coleção. Posteriormente, esse é um diálogo a ser realizado, sendo interessante promover o contato com possíveis parceiros e a promoção de recursos relacionados.

3.2. RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA)

A opção pela apropriação de recursos educacionais abertos (REA) ocorre devido a sua flexibilidade de formatos e aos espaços colaborativos que eles proporcionam, conforme aponta Tel Amiel (2012). A perspectiva dos REAs é interessante para os debates e transformações que estão em pauta na comunidade de jogos, ao incentivar a exploração de espaços nos quais ocorra a livre troca de ideias com fim de otimizar a interação entre pessoas e a produção de conhecimento de maneira mais democrática e acessível.

Nas palavras de Amiel: “recursos educacionais abertos [...] são verdadeiramente propulsores de novas configurações de ensino e aprendizagem” (AMIEL, 2012, p. 24) e a circulação de “bens comuns” é capaz de “expandir radicalmente o acesso à cultura e a educação de um povo” (AMIEL, 2012, p. 24). Vale notar que a real apropriação desses recursos, entretanto, é dependente das ações das pessoas envolvidas para que se promova o seu acesso e circulação destes. Apenas a implementação de REA não promove intrinsecamente uma modificação das práticas educacionais institucionalizadas.

O sítio de internet Recursos Educacionais Abertos¹²⁵ define em seu FAQ¹²⁶ que por “recursos” é possível entendermos qualquer conteúdo que possa ser aplicado com intuitos educacionais. Como exemplo, o site apresenta itens que podem ser considerados REA, como: “livros, planos de aula, *softwares*, jogos, resenhas, trabalhos escolares, vídeos, áudios, imagens e outros recursos compreendidos como bens educacionais essenciais ao usufruto do direito de acesso à educação e à cultura” (“Perguntas Frequentes | REA”, [S.d.]) .

É necessário ter em mente que nem todo recurso dito “gratuito” essencialmente configura-se em REA. O diferencial do REA encontra-se na distribuição compartilhada dos direitos acerca do conteúdo disponibilizado, para que este possa ser “estudado”, “redistribuído”, “remixado”, “reconfigurado”. Estas são consideradas as quatro liberdades do REA, os 4Rs do inglês: *review*, *reuse*, *remix* e *redistribute*¹²⁷. Em suma, a pessoa responsável deixa o conteúdo livre para que quem dele se utilizar tenha liberdade para criar novas possibilidades a partir do que já está disponível, mas exige a atribuição à sua autoria e em alguns casos a redistribuição em licença igual. Assim se evidencia a ideia do termo “aberto” presente na designação dos REAs como “livre”. É necessário também ter em mente que o não pagamento pelos REA dependerá da licença escolhida (“Perguntas Frequentes | REA”, [S.d.]).

Como trabalhei com a plataforma *Zotero* no protótipo desta coleção, os recursos apresentados são apenas referências e não obras completas (como no caso de livros, jogos e demais conteúdos de licença restrita). O que é disponibilizado na coleção são referências, *links*, citações, etc, por meio das quais a pessoa pode ter acesso aos conteúdos originais (com suas licenças próprias). Neste primeiro momento não houve tempo hábil para produção de recursos abertos a serem adicionados na coleção, mas é uma etapa a ser contemplada futuramente.

125 Recursos Educacionais Abertos. Disponível em: <<http://www.rea.net.br>>. Acesso em: 09 jun. 2016.

126 Frequently Asked Questions, ou seção que responde perguntas recorrentes.

127 I.4. Quais são as quatro liberdades dos REA?. Disponível em: <<http://www.rea.net.br/site/faq/#a4>>. Acesso em: 09 jun. 2016.

3.3. APRESENTAÇÃO DA COLEÇÃO “GÊNERO E JOGOS” NA PLATAFORMA ZOTERO

A construção da coleção está em progresso e objetivo que ela mantenha-se em expansão com a colaboração de pessoas que conformem passem se apropriar dela, contribuam com conteúdos. Até a presente data foram compilados artigos, documentários, livros, notícias e exemplos de jogos por intermédio dos quais podemos realizar reflexões acerca das questões de gênero no universo dos jogos digitais. Ao fechamento desta pesquisa, constam 344 itens na coleção.

Estes materiais têm sido organizados inicialmente em um protótipo por meio da *Zotero* no grupo público denominado “Gênero e Jogos”. Ressalto que ao optar pelo uso do termo “jogos” e não “jogos digitais” busco a abertura para adição de todos os tipos de jogos e não apenas os considerados digitais ou eletrônicos (videogames), penso na posterior adição de conteúdo sobre jogos de tabuleiro, jogos de interpretação (“RPG de mesa”), jogos de cartas, etc.

Para a presente dissertação e pesquisa, entretanto, o foco são os jogos digitais, mas cabe citar os outros tipos dada sua importância e contribuições na comunidade como um todo.

Na *Zotero*, o protótipo da coleção atualmente encontra-se dividido nas seguintes tipologias:

- **Acervos, sites e blogues:** visa agregar conteúdo como outras coleções e bibliotecas digitais e sites e blogues cujo tema central sejam as relações de gênero nos jogos.
- **Cursos:** recomendações de cursos que promovam os estudos das relações de gênero nos jogos.
- **Depoimentos:** experiências pessoais, a proposta dessa categoria é oportunizar espaço e voz para a comunidade por meio do compartilhamento de suas vivências.

- **Pesquisadoras/es, desenvolvedoras, estúdios e empresas:** listas de pessoas que realizam pesquisa em gênero e jogos e de produtoras que são engajadas em promover jogos mais inclusivos e que se preocupam com as questões de gênero no conteúdo de seus jogos. Valem empresas, instituições e indivíduos produzindo de maneira independente.
- **Grupos de pesquisa e mobilização social:** grupos que promovem a pesquisa das relações de gênero nos jogos digitais como a iniciativa do projeto Grupo de Estudos de Gênero e Games¹²⁸. O mapeamento desses grupos visa aumentar sua conexão e compartilhamento de conhecimento e conteúdo, assim como incentivar o desenvolvimento de novos grupos.
- **Feminismo(s) e Estudos de Gênero:** conteúdo sobre estudos feministas e estudos de gênero.
- **Introdução aos Estudos de Gênero:** conteúdo de apresentação inicial que auxilie no contato com os estudos de gênero, basicamente uma seleção dos recursos disponibilizados que procura auxiliar no questionamento “por onde começar?”
- **Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais:** seleção do conteúdo de apresentação inicial que auxilie na aplicação dos estudos de gênero aos jogos digitais.
- **Jogos:** apresenta jogos digitais/analógicos preferencialmente gratuitos e que podem ser jogados *online* ou baixados. Esta seção pode agregar recomendações de jogos também (gratuitos ou pagos).
- **Notícias, postagens de blogs e artigos online:** seção que agrega notícias, postagens e artigos não-acadêmicos em sites de jornalismo, entretenimento, entre outros, e que se encontram isolados.
- **Pesquisa Acadêmica:** material de cunho acadêmico, livros, trabalhos de conclusão de curso, artigos, ensaios, dissertações, teses, etc.
- **Podcasts:** edições, ou podcasts inteiros que tratem das questões de gênero em jogos.

128 Disponível em: <<https://www.facebook.com/generoegamesgg/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

- **Vídeos, séries e documentários:** séries, canais ou vídeos online em plataformas como *Youtube*, *Vimeo*, etc. e indicações de documentários e filmes.

Essas tipologias são parâmetros iniciais e informais, ainda fluídos e passíveis de alterações, que se formaram a partir do material encontrado e selecionado até então. A partir dessas categorizações procuramos proporcionar um espaço de acesso facilitado e didático para que a ferramenta possa ser utilizada de maneira abrangente. A eficiência das estratégias de apresentação, entretanto, só poderá ser verificada a partir de testes com a comunidade. É importante notar que algumas dessas categorias se intersectam e alguns itens podem estar presentes em mais de uma delas de maneira a facilitar o acesso por temas correlatos ou adjacentes. A Figura 35 ilustra as entradas em cada categoria. As concentrações maiores no que se refere ao assunto jogos e gênero encontram-se em **Pesquisa Acadêmica** (78), **Notícias, postagens de blogs e artigos online** (57), **Pesquisadoras/es, desenvolvedoras, estúdios e empresas** (32) e **Vídeos** (22). **Livros** (71)¹²⁹ e **Feminismo(s) e Estudos de Gênero** (34) apresentam também concentração maior de itens.

Nesta compilação observamos algumas barreiras como a questão do idioma, pois grande parte destes recursos encontra-se na língua inglesa (aprox. 235 itens). Outro aspecto que pudemos notar é quantidade ainda dispersa de itens de origem brasileira ou latinoamericana, em particular as que trabalham as questões de gênero e inclusão no ensino e desenvolvimento de jogos, e almejam uma comunidade mais inclusiva.

129 A categoria “Livros” inclui “Capítulos de Livros” o que eleva a quantidade de itens.

Figura 35: Quantidades de itens existentes na coleção.

| TIPOLOGIA | QTDE DE ITENS |
|---|---------------|
| Acervos, sites e blogues | 12 |
| Cursos | 2 |
| Depoimentos | 5 |
| Feminismo(s) e Estudos de Gênero | 34 |
| Grupos de pesquisa e mobilização social | 3 |
| Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais | 11 |
| Introdução aos Estudos Feministas e aos Estudos de Gênero | 11 |
| Jogos | 5 |
| Livros* | 71 |
| Notícias, posts de blogs e artigos online | 57 |
| Pesquisa acadêmica | 78 |
| Pesquisadoras/es, desenvolvedoras, estúdios e empresas** | 32 |
| Podcasts | 1 |
| Vídeos, séries e documentários | 22 |
| Total de Itens: | 344 |
| *A categoria está subdividida em Gênero, Gênero e Jogos e Jogos. Cada categoria consta também com a subdivisão Capítulos de Livros. | |
| ** A categoria está subdividida em Estúdios e empresas de jogos, Game Designers/Desenvolvedoras/es e Pesquisadoras/es. | |

Fonte: Elaborado pela autora.

A compilação de itens para a coleção começou a ser realizada em março de 2015, sendo que já havia acesso a uma vasta quantidade de referências advindas da pesquisa de conclusão de curso de graduação e de pesquisas de cunho pessoal e para o Grupo de Estudos em Gênero e Games sobre o tema. O registro oficial da coleção ocorreu em outubro de 2015 e desde então são coletados e adicionados novos itens com regularidade e conforme atualizações de conteúdo surgem nas comunidades de jogos, de gênero, LGBTs, etc.

Como fontes de buscas foram utilizados catálogos acadêmicos tais como o Portal de Periódicos da Capes¹³⁰ e Academia¹³¹ e comunidades virtuais ativistas em redes sociais (como *Facebook*) nas quais são compartilhadas notícias e informações. Referências também foram encontradas por meio de listas

130 Disponível em: <<http://www.periodicos.capes.gov.br/>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

131 Disponível em: <<https://www.academia.edu/>>. Acesso em: 11 de fev. 2017.

bibliográficas em livros, contatos com grupos de pesquisa (em especial as referências de estudos de gênero), colaboração de terceiros, e pesquisas por palavras-chave¹³² em site de busca (*Google*¹³³).

Para a versão final planejo que a plataforma de apresentação seja o Arcaz, um repositório de recursos educacionais abertos que é iniciativa do Departamento Acadêmico de Informática – DAINF e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade – PPGTE da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR¹³⁴.

Os repositórios digitais conforme apontam Rodrigues e Carvalho (2013) são espaços de promoção do acesso, circulação e preservação de recursos educacionais. Os autores apontam como uma definição possível que os repositórios digitais são “sistemas de informação onde são depositados, armazenados, geridos e preservados objetos digitais, que podem ser pesquisados e recuperados para uso posterior” (RODRIGUES, CARVALHO, 2013, p.24).

A plataforma *Zotero* permite que sejam indexadas informações de diversas fontes conforme sua descrição no site:

Zotero recolhe toda sua pesquisa em uma única interface, pesquisável. Você pode adicionar PDFs, imagens, arquivos de áudio e vídeo, instantâneos de páginas da web, e realmente qualquer outra coisa. Zotero indexa automaticamente o conteúdo de texto completo de sua biblioteca, permitindo-lhe encontrar exatamente o que você está procurando com apenas algumas teclas¹³⁵ (Zotero Home).

A plataforma permite assim que sejam criadas “bibliotecas virtuais” com base nos recursos selecionados pela pessoa que a utiliza. Por meio dos Grupos, *Zotero* permite que bibliotecas sejam compartilhadas com inúmeras pessoas e colaboradoras participem do processo de construção do “acervo” virtual. A presente

132 Tais como: gênero, games, gender and videogames, gênero e games, feminismo nos videogames, etc.

133 Disponível em: <<https://www.google.com.br/>>. Acesso em: 11 de fev. 2017.

134 Arcaz: Recursos Educacionais Abertos. Disponível em:

<<http://arcaz.dainf.ct.utfpr.edu.br/rea/about>>. Acesso em 09 jun. 2016.

135 Tradução própria de: “Zotero collects all your research in a single, searchable interface. You can add PDFs, images, audio and video files, snapshots of web pages, and really anything else. Zotero automatically indexes the full-text content of your library, enabling you to find exactly what you're looking for with just a few keystrokes.”

coleção é pública, pode ser visualizada e seus itens podem ser acessados por qualquer pessoa com o *link*; e a adição de colaboração é restrita, sendo necessário aprovação da autora da coleção.

A indexação de itens nas coleções da *Zotero* permitem que sejam adicionadas informações relevantes acerca do recurso citado, as informações variam de acordo com a categoria do recurso (página da *web*, livro, vídeo, etc.), mas de maneira geral pode-se atribuir:

- o título para o recurso
- tipo do item
- data de criação do recurso
- colaborador/a que adicionou o recurso
- autoria
- endereço (*url*) de acesso
- breve resumo do que se trata o conteúdo do recurso
- idioma do recurso
- palavras-chave (*tags*) para a localização do recurso na coleção

Na Figura 36 observamos um exemplo de item conforme encontra-se apresentado na *Zotero*. O item em questão refere-se a divulgação de link para acesso a um jogo de navegador gratuito.

Figura 36: Item A Dating Sim, na coleção Gênero e Jogos na Zotero.

A Dating Sim

| | |
|-----------|--|
| Added By | leticia_rodrigues |
| Item Type | Web Page |
| Title | A Dating Sim |
| Author | FREEMAN, Nina |
| Abstract | Jogo que trata de consentimento. |
| URL | http://ninasays.so/datingsim/ |
| Accessed | 2015-10-30 02:34:54 |
| Tags | A Dating Sim · Nina Freeman · exemplos de jogos · jogos digitais |

Notes and Attachments

 A Dating Sim ([Attachment Details](#))

Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

A Figura 37 apresenta um exemplo de referência literária, o item *Beyond Barbie and Mortal Kombat:...* de Kafai et al. e apresenta informações sobre o livro adquiridas através do *WorldCat*¹³⁶. A Figura 38 apresenta um exemplo de websérie disponibilizada na rede social *Youtube*. A Figura 39 apresenta um exemplo de notícia em sítio da internet. Todas as entradas na coleção podem ser editadas após sua adição e novas informações ou atualizações podem ser realizadas para manter o recurso válido para pesquisa e consulta. Estes são alguns exemplos dos tipos de recursos externos presentes na coleção. Ainda não foram elaborados recursos próprios, mas estes devem ser adicionados conforme sua produção.

¹³⁶ "WorldCat é a maior rede mundial de conteúdo e serviços de biblioteca" (What is WorldCat?). Disponível em: <<https://www.worldcat.org/whatis/default.jsp>>. Acesso em: 23 set. 2016.

Figura 37: Item Beyond Barbie and Mortal Kombat:... na coleção Gênero e Jogos na Zotero.

Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming

Added By [leticia_rodrigues](#)

| | |
|-----------------------------------|--|
| Item Type | Book |
| Title | Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming |
| Author | Kafai, Yasmin B |
| Abstract | "Beyond Barbie and Mortal Kombat brings together new media theorists, game designers, educators, psychologists, and industry professionals ... to look at how gender intersects with the broader contexts of digital games today: gaming, game industry and design, and serious games. The contributors discuss the rise of massively multiplayer online games (MMOs) and the experience of girl and women players in gaming communities; the still male-dominated gaming industry and the need for different perspectives in game design; and gender concerns related to emerging serious games (games meant not only to entertain but also to educate, persuade, or change behavior)."--Inside jacket. |
| Place | Cambridge, Mass. |
| Publisher | MIT Press |
| Date | 2008 |
| Language | English |
| ISBN | 978-0-262-11319-9 978-0-262-51606-8 |
| Short Title | Beyond Barbie and Mortal Kombat |
| URL | |
| Library Catalog | Open WorldCat |
| Extra | OCLC: 175054571 |
| Tags | |
| Upload Attachment | |

Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

Figura 38: Item Girl Gamers Episode 1:... na coleção Gênero e Jogos na Zotero.

Girl Gamers Episode 1: Who are girl gamers?

Added By [leticia_rodrigues](#)

Item Type Video Recording

Title Girl Gamers Episode 1: Who are girl gamers?

Director Fusion

Abstract Who gets to call themselves a gamer? And why do so many women who play and design games find themselves resistant to the word? In the first episode of Fusion's five-part digital series Girl Gamers, we ask why "gamer" is such a loaded term. Fusion's Girl Gamers explores the gaming culture and playing while female: The finer points of game design, working in the industry, our own identities and why a good female heroine is so hard to find. Check for new episodes every other Tuesday this fall!

Date 2015-10-20

Running Time 310 seconds

Short Title Girl Gamers Episode 1

URL <https://www.youtube.com/watch?v=hWTNi7SPnNA>

Accessed 2016-01-13 22:01:29

Library Catalog YouTube

Tags [anita sarkeesian](#) · [fusion](#) · [gamergate](#) · [gamers](#) · [gaming.](#) · [girl.gamers](#) · [ign](#) · [jogadoras](#) · [kotaku](#) · [polaris](#) · [videos](#) · [webseries](#)

Upload Attachment

Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

Figura 39: Item “Game designer de dia, drag queen à noite:...”, na coleção Gênero e Jogos na Zotero.

Game designer de dia, drag queen à noite: conheça José Henrique, a Amanda Sparks - Home - iG

Added By [leticia_rodrigues](#)

Item Type Web Page

Title Game designer de dia, drag queen à noite: conheça José Henrique, a Amanda Sparks - Home - iG

Author SAMPAIO, Henrique

Abstract Criador de Duel Toys, game designer volta à ativa com jogos inspirados por sua persona feminina

Website Arena

Title

Short Title Game designer de dia, drag queen à noite

URL <http://arena.ig.com.br/2014-02-14/game-designer-de-dia-drag-queen-a-noite-conheca-jose-henrique-a-amanda-sparks.html>

Accessed 2016-08-01 23:17:25

Tags [desenvolvedores de jogos](#) · [drag queen](#) · [gênero](#) · [queer](#) · [queer games](#)

Notes and Attachments

 [Snapshot \(html\)](#) ([Attachment Details](#))

[Upload Attachment](#)

Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

Esta dissertação apresenta-se como um recurso próprio a integrar a coleção Gênero e Jogos. Outros recursos próprios poderão ser elaborados a partir das iniciativas do grupo de pesquisa “G.G. Grupo de Estudos em Gênero e Jogos¹³⁷” a partir da contribuição de voluntárias e voluntários integrantes.

3.3.1. Critérios de seleção e adição de recursos

A pesquisa em gênero e jogos digitais realizada para essa dissertação serviu como fundamento para a seleção de recursos para a coleção apresentada. Os recursos compilados têm por objetivo apresentar as diversas dimensões e intersecções da categoria gênero nos jogos digitais de maneira a servir como ferramenta de apoio para a mobilização social das pessoas em relação ao tema, no desenvolvimento de jogos, de pesquisas, de reportagens, etc. Um critério para seleção levado em consideração é a centralidade da categoria gênero, de maneira a tratá-la como estrutural e formativa nos jogos digitais e não como um

¹³⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/generoegamesgg>>. Acesso em: 23 set. 2016.

desdobramento ou reflexão tardia. Outro critério refere-se ao caráter pedagógico do conteúdo do recurso, de que maneiras o recurso pode auxiliar na compreensão dos estudos de gênero e sua relação com os jogos digitais. Os materiais foram selecionados de maneira qualitativa.

Nesse sentido são aceitos materiais digitais de diversos tipos, contanto que contemplem a categoria gênero de maneira a promover a discussão e o debate de suas relações no âmbito dos jogos digitais. Contudo, levando isto em consideração, faz-se necessário apontar algumas restrições de conteúdo para a coleção a partir dos seguintes princípios iniciais:

- Não é permitido nenhum conteúdo de teor ofensivo, ex. machista, misógino, racista, LGTBfóbico, gordofóbico, xenofóbico, classista, ou de alguma maneira excludente;
- Não é permitido adicionar obras originais de licença restrita, ex. livros completos que não sejam de acesso aberto. Neste caso deve-se adicionar apenas referência da obra;
- Não é permitido o uso da coleção para propaganda/divulgação de conteúdo que não seja relacionado à proposta da coleção. Ex. Propaganda de lojas, páginas de Facebook que não falam sobre gênero, etc;
- Obras completas a serem adicionadas devem possuir a autorização de quem detém os direitos da obra.

No decorrer da produção desta dissertação a coleção foi atualizada com frequência, mas sem uma regularidade. Acredito que a partir de sua oficialização, as atualizações de conteúdo devem ocorrer em períodos regulares (semanal ou mensal) e apresentar um relatório dos itens recém-adicionados para que seja possível indicar às pessoas utilizando os recursos o que há de novo, facilitando busca e acesso. Estas atualizações e relatórios podem auxiliar também no controle da qualidade do conteúdo a ser adicionado e na verificação da concordância com a temática e as permissões da coleção.

3.3.2. Como utilizar a coleção “Gênero e Jogos”: sugestões de uso e navegação

A organização da coleção foi realizada tendo em mente que os recursos que tratam de gênero e suas imbricações nos jogos encontram-se atualmente espalhados em diversos formatos, mídias, *tags* de busca, sites, etc. A coleção objetiva reunir essas referências em um espaço no qual seu acesso e compartilhamento possa ser facilitado.

Alguns públicos que podem considerar a coleção como uma ferramenta auxiliar são desenvolvedoras/es de jogos, pesquisadoras/es do tema ou pessoas interessadas que gostariam de saber mais, independente da aplicação final em questão. O formato multimídia da coleção busca facilitar o contato e demonstrar que diferentes abordagens podem ser feitas em relação as questões de gênero nos jogos. Nesse sentido as pessoas podem utilizar-se da coleção para desenvolvimento de um arcabouço teórico sobre o tema e um ponto de partida de múltiplas investigações a respeito de gênero nos jogos e questões adjacentes.

Para acessar a coleção e seus itens são necessários um computador e conexão com a internet banda larga. Basta acessar a página da coleção na *Zotero* no endereço eletrônico: <https://www.zotero.org/groups/gnero_e_jogos> no navegador de sua preferência. A coleção encontra-se aberta à visualização do público em geral e é possível baixar e acessar os itens indexados de acordo com a licença e disponibilidade dos mesmos. Em casos de licença restrita ou paga (como, por exemplo, documentários ou jogos) é de responsabilidade da pessoa que utiliza a coleção adquirir a versão completa do item.

É possível também realizar cadastro na *Zotero* para ter acesso a seus demais recursos tais como a criação de bibliotecas particulares, ou o uso do *plugin* para auxílio na criação de referências em editores de texto. Ao realizar cadastro no site da *Zotero* é possível também requisitar participação na colaboração da coleção, assim como ser membro do grupo “Gênero e Jogos”.

A Figura 40 ilustra a tela inicial da coleção com a descrição do projeto na lateral direita e as pessoas colaboradoras (*Members*). Já é possível observar os últimos itens adicionados à coleção na tela inicial e acessá-los a partir dali.

Figura 40: Tela Inicial da Coleção na plataforma Zotero.

The screenshot shows the Zotero web interface. At the top, the Zotero logo is on the left, and user information 'Welcome, Letícia Rodrigues' with links for 'Settings', 'Inbox', 'Download', and 'Log Out' is on the right. A blue 'Upgrade Storage' button is also present. Below this is a navigation bar with tabs: 'Home', 'My Library', 'Groups' (selected), 'People', 'Documentation', 'Forums', and 'Get Involved'. A search bar for groups is on the right of the navigation bar.

The main content area is titled 'Gênero e Jogos' and includes a 'Group Settings' link. Below the title is a 'Recently Added Items' section with a table:

| Title | Added By | Updated On |
|--|-----------------------------------|---------------------|
| Where is the Queerness in Games?: Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games | leticia_rodrigues | 18/01/2017 22:36:06 |
| What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies | leticia_rodrigues | 18/01/2017 22:35:07 |
| We Are All Fishes Now: DiGRA, Feminism, and GamerGate | leticia_rodrigues | 18/01/2017 22:34:41 |
| Rethinking Game Studies: A case study approach to video game play and identification | leticia_rodrigues | 18/01/2017 21:51:31 |

To the right of the table is a text block describing the group as a prototype for an open collection to facilitate access and discussion of gender-related resources. Below this text is a list of group details:

- Owner: [Letícia Rodrigues](#)
- Registered: 2015-10-29
- Type: Public
- Membership: Closed

At the bottom right, there is a link for 'Members (6)'.

Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 41: Detalhe da página inicial com link para a Biblioteca de Grupo (Group Library)

This screenshot provides a closer look at the 'Recently Added Items' section. It shows three items with their full titles, the user 'leticia_rodrigues', and the timestamp '18/01/2017'.

- [Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study](#)
- [Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity](#)
- [A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity](#)

At the bottom of the list, there is a text prompt: 'See all 328 items for this group in the [Group Library](#).' The text 'Group Library' is highlighted with a yellow box, and a large yellow arrow points to it from the right.

Fonte: Elaborado pela autora.

Na Figura 41 a continuação da página inicial permite o acesso à visualização completa da biblioteca do grupo (*Group Library*). conforme indica a seta. A Figura 42 ilustra de que maneiras é possível navegar pela biblioteca: pelo menu lateral (seta 1), pelas *tags* (etiquetas/palavras-chave) dos itens (seta 2), ou pela barra superior de busca por título, autor/, ano, palavra-chave (seta 3).

Figura 42: Navegação da Biblioteca de Grupo

The screenshot shows the Zotero web interface for a group library. The top navigation bar includes links for Home, My Library, Groups, People, Documentation, Forums, and Get Involved. A search bar is located in the top right corner. The left sidebar shows the 'Library' section with a folder named 'Gênero e Jogos' and a 'Tags' section. The main content area displays a list of items with columns for Title, Creator, Date Added, Date Modified, and Added By. The items listed include titles like '#INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enab...', '1 From Quake Grls to Desperate Housewives: A Decade of Gend...', '10 Gaming in Context: How Young People Construct Their Gende...', '11 Getting Girls into the Game: Toward a "Virtuous Cycle"', '12 Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace ...', '13 Are Boy Games Even Necessary?', '14 Girls, Gaming, and Trajectories of IT Expertise', and '15 Design to Promote Girls' Agency'.

Fonte: Elaborado pela autora.

Ao optar pelo menu lateral, é necessário clicar na pasta para que os sub-menus apareçam, conforme a Figura 43.

Figura 43: Menu de navegação da Biblioteca de Grupo



Fonte: Elaborado pela autora.

A pessoa pode buscar por temas específicos por meio das palavras-chaves da coleção (Figura 44), por meio das subseções categorizadas (Figura 45) ou pela barra superior de busca por nome da/o autor/a (Figura 46). Conforme a coleção for sendo trabalhada, espero tornar as subseções melhor definidas de maneira a facilitar as buscas e os resultados. Esta etapa, entretanto, necessita de testes com a comunidade, o que não foi possível realizar neste primeiro momento.

Figura 44: Itens na palavra-chave “feminismo” na coleção Gênero e Jogos na Zotero.

Library

- Gênero e Jogos**
 - Acervos, sites e blogs
 - Cursos
 - Depoimentos
 - Desenvolvedoras, estúdios e empresas
 - Feminismo(s) e Estudos de Gênero
 - Grupos de pesquisa e mobilização social
 - Introdução aos Estudos de Gênero
 - Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais
 - Jogos
 - Livros**
 - Notícias, posts de blogs e artigos online
 - Pesquisa Acadêmica
 - Podcasts
 - Vídeos, séries e documentários
 - Trash

Tags

feminismo A room of on... Absalom Absa... AI America 2049

| Title | Creator | Date Added | Date Modified | Added By |
|---|------------|---------------------|---------------------|-------------------|
| A Figura da Mulher no Mundo dos Jogos Eletrônicos VICE B... | MOREIRA | 10/29/2015 11:37 PM | 10/29/2015 11:38 PM | leticia_rodrigues |
| Crash Override: livro de Zoe Quinn vai ser adaptado ao cine... | PUIG | 11/8/2015 8:00 AM | 11/8/2015 8:01 AM | leticia_rodrigues |
| Evento realizado na UTFPR gera debate | PORTO | 10/29/2015 11:35 PM | 10/29/2015 11:35 PM | leticia_rodrigues |
| Evie Frye: quebrando o machismo nos games | DEL PINTOR | 11/8/2015 7:50 AM | 11/8/2015 7:51 AM | leticia_rodrigues |
| Feito por mulheres: Amora Bettany - Start - Link - Estadão.c... | CASTRO | 10/29/2015 10:13 PM | 10/29/2015 10:15 PM | leticia_rodrigues |
| Feminist Frequency | SARKEESIAN | 10/29/2015 9:52 PM | 10/29/2015 9:52 PM | leticia_rodrigues |
| From Barbie to Mortal Kombat: Chess For Girls? Feminism and ... | CASSEL | 4/14/2016 10:38 AM | 4/14/2016 10:40 AM | leticia_rodrigues |
| Por que a representação feminina é tão importante? | GASI | 10/29/2015 11:12 PM | 11/8/2015 7:47 AM | leticia_rodrigues |
| Qualé a desse tal de... Feminismo? | WEILLER | 10/29/2015 10:45 PM | 10/29/2015 10:46 PM | leticia_rodrigues |
| Sony was worried about a female protagonist in Killzone dev'... | CRECENTE | 10/29/2015 10:46 PM | 10/29/2015 10:47 PM | leticia_rodrigues |
| Web série Tropes vs Women: Videogames | SARKEESIAN | 10/29/2015 9:52 PM | 10/29/2015 9:52 PM | leticia_rodrigues |

1 to 11 of 11

Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

Figura 45: Itens na subseção “Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais” na coleção Gênero e Jogos na Zotero.

[Home](#) > [Groups](#) > [Gênero e Jogos](#) > [Library](#) > [Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais](#)

Library

- Gênero e Jogos**
 - Acervos, sites e blogs
 - Cursos
 - Depoimentos
 - Desenvolvedoras, estúdios e empresas
 - Feminismo(s) e Estudos de Gênero
 - Grupos de pesquisa e mobilização social
 - Introdução aos Estudos de Gênero
 - Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais**

| Title | Creator | Date Added | Date Modified | Added By |
|---|---------------|--------------------|---------------------|-------------------|
| 7 dicas para não sexualizar uma heroína em HQs Superintere... | SOARES | 8/6/2016 8:13 AM | 8/6/2016 8:14 AM | leticia_rodrigues |
| Objectification | Geek Feminism | 8/1/2016 11:23 PM | 9/23/2016 10:38 AM | leticia_rodrigues |
| Press X to make sandwich – A complete guide to gender design... | Anhut | 8/1/2016 10:52 PM | 8/1/2016 10:52 PM | leticia_rodrigues |
| Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos n... | Rodrigues | 10/29/2015 9:52 PM | 10/29/2015 10:17 PM | leticia_rodrigues |

1 to 4 of 4

Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

Figura 46: Busca por nome de autor/a resultados para "Shaw".

| <input type="checkbox"/> | Title | Creator | Date Added | Date Modified | Added By |
|--------------------------|---|----------------|---------------------|--------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying ... | Chess and Shaw | 1/18/2017 7:44 PM | 1/18/2017 7:44 PM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Adrienne Shaw | SHAW | 1/18/2017 10:54 PM | 1/18/2017 10:55 PM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Adrienne Shaw - Citações do Google Acadêmico | SHAW | 12/29/2016 12:46 PM | 1/18/2017 1:53 PM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Circles, Charmed and Magic: Queering Game Studies | Shaw | 1/18/2017 5:51 PM | 1/18/2017 5:51 PM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Circles, Charmed and Magic: Queering Game Studies | Shaw | 1/18/2017 5:51 PM | 1/18/2017 5:51 PM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gam... | Shaw | 1/18/2017 7:46 PM | 1/18/2017 7:46 PM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Gamasutra: Adrienne Shaw's Blog - Nice when it happens: Thin... | | 4/14/2016 10:43 AM | 4/14/2016 10:43 AM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Gamasutra: Adrienne Shaw's Blog - Nice when it happens: Thin... | SHAW | 4/14/2016 10:43 AM | 1/18/2017 1:56 PM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Gaming At the Edge: | SHAW, Adrienne | 4/14/2016 10:46 AM | 4/14/2016 10:46 AM | leticia_rodrigues |
| <input type="checkbox"/> | Gaming at the edge: sexuality and | Shaw | 8/1/2016 | 8/1/2016 | leticia_rodrigues |

Fonte: Elaborado pela autora.

Se a pessoa desejar ela também pode optar participar como colaboradora na coleção e adicionar novos itens. No caso de pesquisadoras/es, por exemplo, a coleção pode ajudar a divulgar trabalhos ou artigos que tratem do tema, promovendo o diálogo entre as produções acadêmicas sendo efetuadas. Desenvolvedoras/es também podem utilizar a coleção para divulgar jogos que estejam sendo elaborados, ou já estejam finalizados e que trabalhem as questões de gênero por meio de seu conteúdo.

Conteúdo próprio de licença aberta também pode ser adicionado à coleção como ferramenta para uso geral: apresentações, resenhas de livros, fichamentos, vídeos, jogos, etc. São materiais que podem ser utilizados como base para elaboração de pesquisas, novas apresentações, etc. Atentamos apenas para que o conteúdo a ser adicionado internamente possua licença aberta, seja gratuito e que as devidas autorias sejam mencionadas.

É possível utilizar a coleção para referenciar textos e materiais em artigos e trabalhos acadêmicos diversos. Conforme instruções na plataforma *Zotero*, é possível baixar um *plugin* para o *software* de texto de sua preferência (*Word*, *LibreOffice Writer*) e citar diretamente por meio da biblioteca de grupo.

3.6. REFERÊNCIAS DE CONCEPÇÃO: *LGBTQ VIDEO GAME ARCHIVE & FEMICOM – THE FEMININE COMPUTER MUSEUM*

Nesta seção indico alguns “acervos” digitais que gostaria de utilizar como referencial para a concepção da coleção Gênero e Jogos em sua versão “final”. A ideia, além de divulgar a existência dessas coleções já existentes que se relacionam ao tema jogos e questões de gênero, é procurar entender de que forma esse tipo de projeto já foi implementado anteriormente.

3.6.1. *LGBTQ Video Game Archive*

Figura 47: *LGBTQ Video Game Archive*, tela inicial

LGBTQ Video Game Archive

A curated/researched collection of information of LGBTQ content in digital games from 1980s-present

| | | | | | | |
|--|-------------------------|---------------------------|--------------------|--------------------------|-----------|----------|
| ABOUT (PLEASE READ FIRST!) | WHO “WE” ARE | GLOSSARIES | QUESTIONS/COMMENTS | FURTHER ACADEMIC READING | | |
| PUBLICATIONS, PRESENTATIONS, PRESS AND CITATIONS | | CATEGORY DESCRIPTIONS | GAMES BY DECADE | GAME SERIES | ACTIONS | |
| ARTIFACTS | CHANGED IN LOCALIZATION | CHARACTERS | EASTER EGG | HOMOPHOBIA/TRANSPHOBIA | LOCATIONS | MENTIONS |
| MODS | QUEER GAME/NARRATIVE | RELATIONSHIPS/ROMANCE/SEX | TRAITS | | | |



Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

LGBTQ Video Game Archive (Figura 47) é um projeto desenvolvido por Shaw, patrocinado por *Refiguring Innovation in Games* (ReFiG)¹³⁸ e Temple Digital Scholarship Center¹³⁹. Conforme descrito no site, o “arquivo” dedica-se a apresentar uma curadoria dos conteúdos LGBTQ nos jogos digitais de 1980 em diante. Conforme a administração do arquivo se apresenta na seção “*About*” (Sobre):

Este "arquivo" de conteúdo de videogame LGBTQ pretende ser um recurso para pesquisadores, jornalistas, críticos, designers / desenvolvedores / publishers, estudantes, jogadores e / ou pessoas que jogam jogos e qualquer outra pessoa que esteja interessada em aprender mais sobre o História de conteúdo LGBTQ em videogames. Por que "arquivo"? Bem, porque esta não é uma coleção tradicional de fontes primárias que seriam necessários para um arquivo. Estamos trabalhando em planos para criar um Arquivo mais robusto, mas por enquanto isso é realmente uma "coleção com curadoria de informações sobre o LGBTQ e o conteúdo de jogos numa perspectiva queer¹⁴⁰" (“LGBTQ Video Game Archive”, [S.d.]).

O “arquivo” apresenta a página “About (please read first!)” como uma espécie de “guia” de uso que descreve tanto de que se trata a página, a quem ela se destina, termos de uso e licença, métodos de seleção, limitações, escopo da pesquisa, como utilizar, etc. Nesse sentido, *LGBTQ Video Game Archive* configura uma referência interessante de como realizar a apresentação de uma coleção digital e quais aspectos devem ser considerados para auxiliar na compreensão e uso de terceiros.

Semelhante ao que vem sendo organizado pela Zotero, *LGBTQ Video Game Archive* apresenta listas de referências diversas sobre o tema da coleção. Além disso, o “arquivo” compreende páginas, por exemplo, com a apresentação de personagens LGBTQ nos jogos, uma breve descrição destes/as, e citações sobre.

O formato apresentação de *LGBTQ Video Game Archive* é algo a ser ainda explorado dadas suas interessantes estratégias de concepção e tendo em vista que já é um “arquivo” com aplicação prática, embora ainda esteja em desenvolvimento.

138 Disponível em: <<http://www.refig.ca/>>. Acesso em 09 fev. 2017.

139 Disponível em: <<https://sites.temple.edu/tudsc/2016/03/18/2016-academic-fellowship-award-receipients/>>. Acesso 09 fev. 2017.

140 This “archive” of LGBTQ video game content is meant to be a resource for researchers, journalists, critics, game designers/developers/publishers, students, gamers and/or people who play games and anyone else who is interested in learning more about the history of LGBTQ content in video games. Why “archive”? Well because this is not a traditional collection of primary sources that would be required for an Archive. We are working on plans to create more robust Archive, but for now this is really a “curated collection of information about LGBTQ and queerly read game content.”

3.6.2 FEMICOM – The Feminine Computer Museum

Figura 48: FEMICOM – The Feminine Computer Museum, tela inicial



Fonte: Captura de tela elaborada pela autora.

De maneira similar, *FEMICOM* (Figura 48) se apresenta como: “...um museu híbrido físico / digital e um arquivo dedicado à preservação e reimaginação da feminilidade nos videogames, computação e brinquedos eletrônicos do século XX” (“FEMICOM, the feminine computer museum”, [S.d.]). Desde 2012, é desenvolvido pela artista experimental e historiadora de jogos Rachel Simone Weil. O museu dedica-se a catalogar os artefatos relacionados às feminilidades, cuja participação na história dos jogos é frequentemente invisibilizada, promovendo assim a localização histórica destes. Weil comenta:

Os estereótipos de gênero não capturam a incrível variedade de pessoas neste planeta, felizmente. Mas também sugiro que analisar, catalogar e até mesmo celebrar elementos de design feminino ou mecanismos de jogo, não prejudique necessariamente a progressividade de gênero. Espero que pessoas de todas as origens gostem de visitar o FEMICOM e começar conversas com amigos/as sobre o que vêem aqui. Se você tiver alguma lembrança que gostaria de compartilhar com FEMICOM, visite a página Contribute. Obrigado, e uma ótima navegação! - Rachel Simone Weil ¹⁴¹ (“FEMICOM, the feminine computer museum”, [S.d.]).

141 Tradução própria de: “Gender stereotypes don't capture the amazing variety of people on this planet, thankfully. But I would also propose that thoughtfully analyzing, cataloging, and even celebrating feminine design elements or play mechanisms does not necessarily hinder gender progressiveness. I hope people of all backgrounds will enjoy visiting FEMICOM and begin conversations with friends about what they see here. If you have any memories you'd like to share with FEMICOM, please visit the Contribute page. Thanks, and happy browsing! - Rachel Simone Weil”.

FEMICOM apresenta curadoria de jogos, consoles, entre outros artefatos, assim como referências de pesquisa. Seu estilo de apresentação também configura em uma estratégia interessante de disponibilização de conteúdo que gostaria de explorar na concepção da coleção “Gênero Jogos”.

3.7. UMA COLEÇÃO DE APOIO À MOBILIZAÇÃO DA COMUNIDADE GAMER

Este capítulo teve por objetivo apresentar o protótipo da coleção “Gênero e Jogos”. O projeto ainda está sendo elaborado e este é um primeiro passo em relação a organização e formalização desta futura coleção. Por meio desta apresentação, busco ilustrar as estratégias metodológicas utilizadas para iniciar esse processo de construção e organização, assim como aponto alguns referenciais para implementação futura.

A Coleção Gênero e Jogos procura servir como um arcabouço teórico para auxiliar nas pesquisas de gênero em jogos, seja como referencial para desenvolver jogos, como conteúdo para desenvolvimento de trabalhos acadêmicos, ou produção de conteúdo geral (textos jornalísticos, ilustrações, depoimentos, blogs, etc). A título de exemplo, as compilações da coleção foram utilizadas no decorrer da produção desta dissertação. Os textos, vídeos, livros, documentários, etc. aqui citados podem ser acessados (quase em sua totalidade) por meio da indexação da *Zotero*.

O levantamento realizado no Capítulo 2 serve para localizar a coleção neste contexto de estudos de gênero nos jogos, analisando alguns dos tópicos do que vem sendo trabalhado nesse cenário e por meio de quais abordagens. Observamos por exemplo, historicamente, que os estudos de gênero nos jogos contemporâneos têm (com atenção a partir da década de 2010) se voltado para abordagens queer com mais frequência do que nas décadas anteriores, mais posicionadas em um feminismo que contempla questões da diferença sexual, mas cujo sujeito político “mulher” é ainda universalizado e demais intersecções (como raça/etnia, classe ou sexualidade) são ainda deixadas em segundo plano.

A abordagem queer nos jogos tem contribuições bastante interessantes e passíveis de investigações futuras, de maneira a aprofundá-la e explorar melhor sua relação com as questões sociais apresentadas nas comunidades *gamers*.

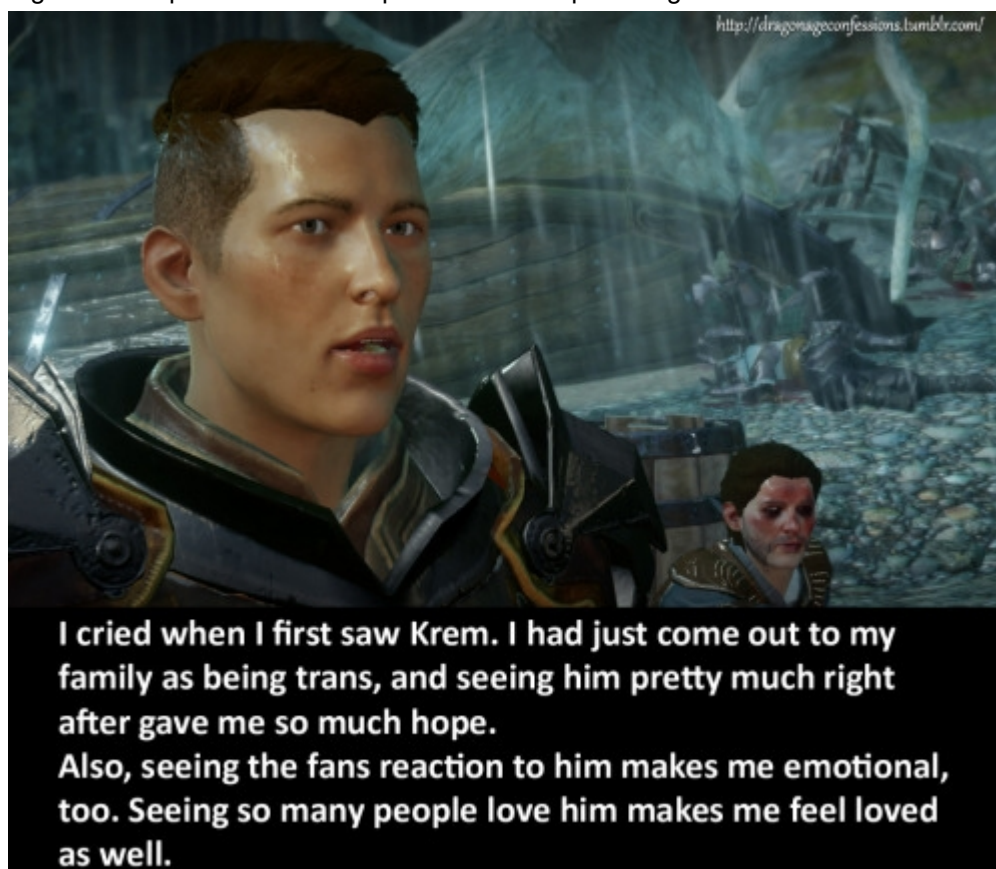
A organização do protótipo da coleção “Gênero e Jogos” é um investimento na formulação de uma ferramenta para promover a visibilidade de pessoas subalternizadas devido a clivagens de gênero, assim como a promoção da reflexão sobre questões de gênero, sobre os binarismos e sobre a heteronormatividade presente tanto nos jogos quanto nas comunidades envolvidas. Não somente, por meio da coleção é possível também promover os jogos, discursos, práticas e estratégias que se mostram subversivos, inclusivos, não-binários e não-heteronormativos. Assim como as maneiras utilizadas pelas pessoas envolvidas em projetos que buscam abordar narrativas não hegemônicas de modo a contemplar diferentes demandas de público. Posso citar como exemplo o personagem transgênero *Krem* do jogo *Dragon Age: Inquisition*. Sobre o jogo e os personagens *Krem* e o homossexual *Dorian*, David Gaider, roteirista da *Bioware* comenta:

Não vamos conseguir fazer um jogo que englobe toda a complexidade humana, mas é uma questão de tentar incluir o maior número de pessoas e pensar noutros tipos de jogadores, para que se sintam bem a jogar o nosso jogo. Quanto temos este tipo de conversas, muitas pessoas assumem que é uma restrição, mas se alguém nos estivesse a obrigar a fazer isto, não o faríamos. O que isto faz é expandir as possibilidades do que podemos fazer com as personagens, desde que o façam com respeito, e não apenas por fazer. Também penso que é importante deixarmos de justificar isto. Se uma personagem é branca e heterossexual, não temos de o justificar a ninguém. Ou seja, se mais pessoas na indústria fizerem este tipo de personagens [homossexuais/transgêneros], deixaremos de ter de as explicar - vão simplesmente existir (GAIDER IN CABALLERO, 2015).

Na Figura 49, o personagem *Krem* acompanhado de um depoimento de uma pessoa trans que afirma que:

Chorei quando vi Krem pela primeira vez. Eu tinha acabado de contar para a minha família que sou trans, e vê-lo logo em seguida me deu tanta esperança. Além disso, ver a reação dos fãs a ele me deixa emocional também. Ver que tantas pessoas o amam me faz sentir amada/o também [tradução própria] (“Dragon Age Confessions - CONFESSION”, [S.d.]).

Figura 49: Depoimento de uma pessoa sobre o personagem Krem.



Fonte: Disponível em:

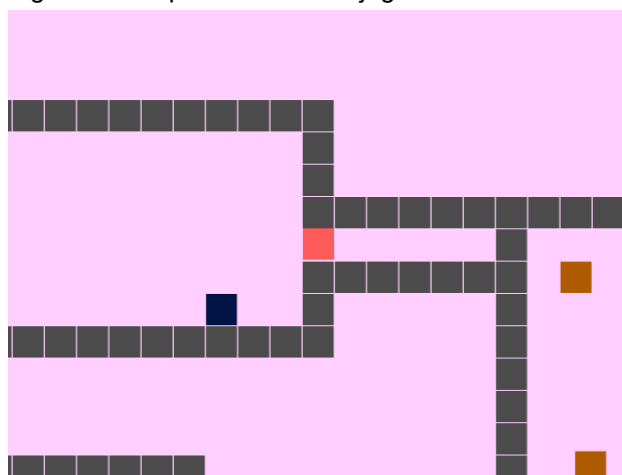
<https://68.media.tumblr.com/1c4ead1b59eef0e4718c40aa39f8e508/tumblr_nkv42hoaYq1r1hjuro1_500.jpg>. Acesso em 11 fev. 2017.

Outras abordagens interessantes são observadas no jogo *Lim* da game designer Merritt Kopas (Figura 50), que apresenta a narrativa de um quadrado arco-íris que deve “esconder” suas cores e se camuflar perto de quadrados monocromáticos. O jogo de Kopas é construído de maneira a tornar essa camuflagem um transtorno para quem joga, ter de se esconder é desconfortável e angustiante. Se os quadrados monocromáticos notam suas cores eles podem interromper sua passagem ou atacar violentamente, impedindo que a personagem prossiga no jogo. *Lim* aborda questões LGBT de maneira lúdica, lírica e minimalista, considerando, ao mesmo tempo, a gravidade da violência LGBTfóbica.

Outro exemplo interessante é o jogo *Mainichi* da game designer Mattie Brice, um jogo autobiográfico sobre sua condição de mulher trans negra. Na *Game Development Conference* de 2013, Brice critica a indústria ao dizer que ela levou uma

semana para produzir um jogo “com alguém como ela” e que muitas desenvolvedoras de jogos passam anos produzindo suas obras e não conseguem fazer algo assim (GAME DEVELOPMENT CONFERENCE, 2013).

Figura 50: Captura de tela do jogo Lim.



Fonte: Disponível em:
<<http://siggrapharts.hosting.acm.org/gas/wp-content/uploads/photo-gallery/lim3.png>>. Acesso 09 fev. 2017.

Jogos como estes possuem cargas pedagógicas bastante lúdicas e interessantes para levantar discussões sobre questões de gênero, tanto nos jogos ou em outras áreas, mas muitas vezes eles circulam apenas entre seus pares. Excetuando jogos consolidados como *Dragon Age Inquisition* que já é parte de uma série de jogos populares, os jogos queer como *Lim* e *Mainichi* ainda não são divulgados tão amplamente quando poderiam. Estes são apenas alguns exemplos, existem outras abordagens realizadas nos jogos que potencializam a discussão das relações de gênero de maneira a questionar naturalizações e exclusões.

Por meio da coleção objetivo também que estes jogos possam ser enfatizados. O mesmo é válido para grupos de pesquisa, eventos sociais, entre outras estratégias das comunidades *gamers* para contestar a “legitimidade” do

imaginário do sujeito “homem, heterossexual, cisgênero e branco” nos jogos. Nesse sentido, tenho em vista que a coleção seja mais uma iniciativa a fomentar o ativismo e mobilização social em relação às lutas feministas e LGBT em suas diversas esferas de atividade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS: DESDOBRAMENTOS E OBJETIVOS FUTUROS DA COLEÇÃO GÊNERO E JOGOS

O objetivo deste trabalho foi a organização de um protótipo de coleção por meio da plataforma Zotero. A pesquisa e coleta de links e referências realizada no período desta pesquisa, embora ainda com diversas limitações, proporcionou a criação de uma ferramenta de auxílio para desenvolvimento de pesquisa em gênero e jogos e em temas adjacentes. A própria redação desta dissertação utilizou-se da coleção “Gênero e Jogos” como uma ferramenta de apoio e organização de referências. A integração com os recursos da Zotero permite facilidade nas citações e pesquisas já podem utilizar-se da organização realizada no protótipo como ferramenta de auxílio.

A coleta e organização de referências auxiliou também na compreensão do cenário brasileiro de pesquisas sobre gênero e jogos digitais. Foi possível observar por meio da pesquisa que, embora ainda descentralizadas, investigações e iniciativas sobre o tema tem se tornado mais frequentes. Outro aspecto que pode ser observado são os tipos das abordagens, uma grande parte das contestações, em especial em contexto brasileiro, trabalha a questão da exclusão das mulheres nos jogos, assim como questões de machismo e misoginia nesses ambientes e comunidades. As investigações que trabalhem com as demais intersecções de gênero, como raça/etnia, geração, ou sexualidade, ocorrem ainda em menor número e com menor ênfase, nos jogos digitais. Nesse sentido, a pesquisa de

gênero em jogos, conforme comentado anteriormente, ainda compreende “gênero” quase que como sinônimo de “mulheres”. Sendo que “mulheres” ainda, frequentemente, possui um caráter universalizado.

Entre as limitações da pesquisa, aponto a questão de acesso à coleção, dado seu suporte ser a internet, necessitando de conexão banda larga para visualização e pesquisa de seus conteúdos; assim como o idioma, visto que ainda há a necessidade de trazer mais referências e conteúdos em português brasileiro, facilitando assim a compreensão das pessoas que não dominam a língua inglesa. Outra forma de lidar com essa questão é a promoção de traduções dos conteúdos em idioma estrangeiro.

Dado o tempo hábil para esta pesquisa outra limitação foi em relação aos testes com a comunidade. Nesse primeiro momento não foi possível envolver a comunidade. A estrutura e organização não foram testadas em situações concretas por outras pessoas. Não foi possível fazer uma avaliação das categorias utilizadas na coleção, sua eficiência, assim como quais modificações podem auxiliar na sua apresentação. Estas etapas são passos a serem explorados futuramente¹⁴², visto que são essenciais para que a coleção possa ser apropriada pelo seu público de maneira a contemplar suas necessidades e objetivos.

Questões de classe são bastante relevantes no Brasil quando se trata de jogos digitais, visto que seu acesso não contempla toda a população, dados diversos fatores (internet, computadores, consoles, etc). Embora muito se fale no uso de jogos digitais na educação é importante notar que tal uso ainda é mais comum às escolas particulares (FORTIM e SAKUDA, 2013, p. 77). Havendo também a necessidade da presença de laboratórios de informática para que tal uso ocorra.

Embora os jogos digitais apresentem um potencial interessante em relação a seu uso pedagógico, é importante notar que seu acesso não é ainda democratizado e depende da maneira como é implementado em ambientes educacionais. O mesmo pode se dizer de iniciativas que visem o ensino do desenvolvimento de jogos digitais, que requer laboratórios e ferramentas de apoio para as/os estudantes.

¹⁴² O trabalho com a coleção “Gênero e Jogos” prossegue por meio do ingresso no doutorado, embora o objeto de pesquisa ainda esteja por definir.

Futuramente, espero contribuir com a elaboração de material de livre acesso sobre gênero e jogos para a coleção, também por meio da produção do Grupo de Estudos em Gênero e Games, que além da discussão teórica, tem por intuito produzir conteúdo acerca do tema.

Compreendo que o desenvolvimento do protótipo de coleção aqui apresentada ainda encontra-se em estágios iniciais e necessita bastante investimento e testes com a comunidade de maneira a implementar seu uso e divulgar sua existência. Tenho por interesse trabalhar com estas questões, para que a coleção seja formalizada e possa crescer futuramente, contemplando também outras clivagens.

A seguir comento algumas questões a serem trabalhadas na coleção:

- A organização das palavras-chave, de maneira a facilitar o acesso aos itens e permitir maior agilidade nos processos de busca;
- A produção de conteúdo aberto próprio ou de colaboradoras/es: artigos, oficinas, listas, apresentações, vídeos, jogos, entre outros;
- Atenção para as clivagens ainda não muito trabalhadas como questões de classe, raça/etnia, sexualidade, ancestralidade, geração e corporalidade;
- Atenção para a busca por conteúdo latino-americano;
- Pesquisar grupos brasileiros de pesquisa em jogos e sua relação com as questões de gênero;
- Organizar a maneira como a colaboração será realizada da maneira mais segura e efetiva para manter a consistência da coleção;
- Produzir tutoriais para apresentar a coleção e maneiras de se apropriar dela;
- Implementação da coleção no Arcaz;
- Divulgação da coleção.

Algumas coisas já podem ser realizadas a partir da coleção em seu formato protótipo, conforme comentei no capítulo anterior. É possível ter acesso a diversos materiais que tratam de questões de gênero e assuntos correlacionados e utilizá-los para realizar pesquisa, como material de referência, para divulgação e

para a produção de jogos e produção acadêmica. A quantidade de material coletado já permite, por exemplo, o desenvolvimento de oficinas, cursos de curta duração, palestras, grupos de pesquisa e discussão, etc. A partir da elaboração de atividades como estas poderemos ter também um retorno em relação a praticidade e apropriações da coleção.

O processo de compilação de itens também auxiliou na minha trajetória acadêmica e no contato com demais pesquisadoras e pesquisadores brasileiras/os e estrangeiros. Conforme forem trabalhadas as questões da colaboração, almejo que seja possível que essas redes de contatos também sejam expandidas auxiliando demais pesquisas e pesquisadoras/es sobre este tema.

Por meio desta pesquisa e deste trabalho procurei apontar o potencial dos jogos digitais como uma tecnologia para mobilização de questões sociais. O lúdico dos jogos, seu caráter de entretenimento e sua ampla presença nas nossas sociedades da informação digital, assim como seus aspectos interativos permitem que os jogos sejam uma ferramenta bastante eficiente para o uso pedagógico e para a promoção de questões sociais, conforme o uso de jogos sérios tem explorado.

Os jogos têm sido constantemente segregados por gênero, sexualidade, raça/etnia, classe social, geração e acessibilidade, mas diversas iniciativas têm buscado torná-los mais democráticos e inclusivos. Esta pesquisa busca apresentar-se como uma delas. Se há interesse, conforme demonstram pesquisas (ALVES, 2013) no uso dos jogos para a Educação, é preciso antes problematizar a maneira como os jogos, enquanto tecnologias de gênero, auxiliam na construção dos sujeitos marcados por hierarquias de gênero, binarismos e pela heteronormatividade. A partir dessas reflexões podemos investir na produção de comunidades e jogos estruturalmente diferenciados e inovadores, de maneira a promover narrativas subalternizadas como aconselha Shaw (2014).

Jogos, com suas possibilidades narrativas e interativas, podem auxiliar na conscientização das pessoas em relação às práticas e discursos excludentes e violentos, que como observado no Capítulo 2 são um fator de risco para a dignidade humana e para a vida de inúmeras pessoas, vítimas do machismo, LGTBfobia, racismo, etc. As “piadas”, representações e narrativas machistas, racistas e

LGBTfóbicas presentes em algumas comunidades e jogos contribuem para a manutenção da cultura de ódio e violência que permeia nossa sociedade. Mas, mais do que apontar o que é “errado” ou “certo” como comenta Shaw (2014), é necessário refletirmos a quem “servem” determinados discursos e práticas na manutenção de redes de poder e hierarquias e em detrimento de que identidades, que são tornadas “marginais”, “ilegítimas” ou são invisibilizadas.

Por meio da produção deste trabalho, busco ressaltar a importância da reflexão sobre as questões de gênero nos jogos, assim como questionar a invisibilização de determinadas identidades no meio gamer, cuja participação é estrutural e não subalterna como os discursos hegemônicos delegam. Por meio deste trabalho procuro reafirmar que jogos não são do domínio apenas de homens, brancos, cisgêneros e heterossexuais. Jogos são também “coisa de meninas/mulheres”, “de gays”, “de lésbicas”, “das/dos trans”, “das/dos queers”. Jogos são de todas as pessoas, já passou da hora de começarem a contemplá-las.

REFERÊNCIAS

ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Pesquisa Nacional Sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2016 - As Experiências De Adolescentes e Jovens Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis E Transexuais Em Nossos Ambientes Educacionais.** . [S.l.]: ABGLT - Secretaria de Educação, 2016. Disponível em: <<http://www.abglit.org.br/docs/IAE-Brasil.pdf>>. Acesso em: 3 jan 2017.

ALVES, Lynn. **Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa.** Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade, v. 22, n. 40, p. 177–186, Jul 2013.

AMIEL, Tel. **Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais.** . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.artigos.livrorea.net.br/2012/05/educacao-aberta-configurando-ambientes-praticas-e-recursos-educacionais/>>. Acesso em: 2 jul 2016. , 2012

BAQUERO, Rute Vivian Angelo. **Empoderamento: Instrumento de Emancipação Social? – Uma Discussão Conceitual.** Revista Debates, v. 6, n. 1, p. 173, 4 Maio 2012.

BARCELOS, Katiuchia. **Mass Effect e a xenofobia: o que a convivência com aliens nos ensina sobre ser humanos.** Ivalice. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.ivalice.com.br/artigo/mass-effect-e-a-xenofobia-o-que-a-convivencia-com-aliens-nos-ensina-sobre-ser-humanos/>>. Acesso em: 31 out 2016. , 2015

BEAL, Vangie “Aurora”. The Image of a Female Gamer. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games.** 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 337–338.

BERGMAN, Stephanie. But... Girls Don't Do THAT! From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 329–331.

BIOWARE TV. **Mass Effect 3 Launch: Female Voice Cast Interview.** . [S.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1Y-eb_k06EA>. Acesso em: 31 ago 2016. , 2012

BRUNNER, Cornelia. 3 Games and Technological Desire: Another Decade. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming.** 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 33–46.

BUTLER, Judith. **Regulações de gênero.** Cadernos Pagu, n. 42, p. 249–274, Jun 2014.

CABALLERO, David. **Argumentista de Dragon Age: Inquisition defende homossexualidade nos videogames.** Disponível em: <<https://www.gamereactor.pt/noticias/105943/Argumentista+de+Dragon+Age+Inquisition+defende+homossexualidade+nos+videogames/>>. Acesso em: 24 jan 2017.

CASSELL, Justine. Chapter 13. Storytelling as a Nexus of Change in the Relationship between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 298–326.

CASSELL, Justine e JENKINS, Henry. Chapter 1. Chess for Girls? Feminism and Computer Games. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 2000. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998a. p. 2–45.

CASSELL, Justine e JENKINS, Henry. Chapter 1. Chess for Girls? Feminism and Computer Games. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT, 1998b. p. 2–45.

CASSELL, Justine e JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998c. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=393>>. Acesso em: 11 jul 2016.

COLLINS, Patricia Hill. Mammies, matriarchs, and other controlling images. **Black feminist thought: knowledge, consciousness, and the politics of empowerment**. New York; London: Routledge, 2000. p. 21–43.

CONSALVO, Mia. **Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars**. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>>. Acesso em: 19 out 2016. , 11 Nov 2012

DE CASTELL, Suzanne e BRYSON, Mary. Chapter 11. Retooling Play: Dystopia, Dysphoria, and Difference. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 232–261.

DE LAURETIS, Teresa. A tecnologia do gênero. **Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206–242.

DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of gender: essays on theory, film, and fiction**. [S.l.: s.n.], 1987.

DOUGLAS, Nikki. Grrls & Gaming on ABC News. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 331–334.

Dragon Age Confessions - CONFESSION: I cried when I first saw Krem. I had... Disponível em: <<https://dragonageconfessions.tumblr.com/post/116319970928/confession-i-cried-when-i-first-saw-krem-i-had>>. Acesso em: 24 jan 2017.

FEMICOM, the feminine computer museum. Disponível em: <<http://www.femicom.org/>>. Acesso em: 9 jan 2017.

FLANAGAN, Mary. **Critical play: radical game design**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009. Disponível em: <<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3339056>>. Acesso em: 11 jul 2016.

FLANAGAN, Mary. **TEDxDartmouth – Mary Flanagan – Critical Play | MARY FLANAGAN.** . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://maryflanagan.com/tedxdartmouth-mary-flanagan-critical-play/>>. Acesso em: 10 jun 2016. , 2010

FORTIM, Ivelise. **Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs.** 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/3713067/Attention_whore_A_percep%C3%A7%C3%A3o_de_jogadoras_que_se_identificam_como_mulheres_nas_comunidades_de_MMOs>. Acesso em: 18 jan 2017.

FORTIM, Ivelise. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: **VII SIMPOSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)**, 2008, 1 Jan 2008, [S.l: s.n.], 1 Jan 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276026962_Mulheres_e_Games_uma_revisao_do_tema_Ivelise_Fortim_-_PUC-SP>. Acesso em: 5 jan 2017.

FORTIM, Ivelise e SAKUDA, Luiz Ojima. **A Indústria a e o Mercado Brasileiro de Jogos Digitais.** Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/329984778/4-ForTIM-e-SAKUDA-Indu-stria-e-o-Mercado-Brasileiro-de-Jogos-Digitais-R>>. Acesso em: 6 jan 2017.

FOX, J. e TANG, W. Y. **Womens experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies.** New Media & Society, 8 Mar 2016. Disponível em: <<http://nms.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1461444816635778>>. Acesso em: 19 out 2016.

GAME DEVELOPMENT CONFERENCE. **#1ReasonToBe.** . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.gdcvault.com/play/1018080/>>. Acesso em: 24 jan 2017. , 2013

GERE, Charlie. **Digital culture.** London: Reaktion Books, 2008.

GONÇALVES, Diana e COSENTINO, Leonardo e FORTIM, Ivelise. **Meninas e Mulheres que jogam videogames: uma análise de comunidades no orkut.** 2009. Disponível em: <https://www.academia.edu/3713095/Meninas_e_Mulheres_que_jogam_videogame_s_uma_an%C3%A1lise_de_comunidades_no_orkut>. Acesso em: 18 jan 2017.

GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore pride : potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade.** 2012. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, RS, Brasil, 2012. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/66649>>. Acesso em: 28 dez 2016.

GOULET, Michelle. Where Do Girls Fit in the Gaming Scene. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games.** 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 339–341.

GRANDO, Carolina e GALLINA, Luiz Melo e FORTIM, Ivelise. **No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276027021_No_Clube_do_Bolinha_Sentimentos_e_percepcoes_a_respeito_da_presenca_feminina_nos_games>. Acesso em: 2 jan 2017.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis, Rio de Janeiro: Editora Novas Idéias. 2AB Editora, 2010.

GUNRAJ e YORK e RUIZ. **Power to the People: Anti-Oppressive Game Design essay**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.metrac.org/resources/power-to-the-people-anti-oppression-game-design-essay/>>. Acesso em: 23 maio 2016. , 2011

ITO, Mizuko. 7 Gender Dynamics of the Japanese Media Mix. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 97–110.

JENKINS, Henry. Chapter 12. “Complete Freedom of Movement”: Videogames as Gendered Play Spaces. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998a. p. 262–297.

JENKINS, Henry (Org.). Chapter 14. **Voices from the Combat Zone: Game Grrlz Talk Back. From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998b. p. 328–341.

JENKINS, Henry e CASSELL, Justine. 1 From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 5–20.

JONES, Cal. Lara Croft, Female Enemy Number One? **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 338–339.

KAFAL, Yasmin B. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008.

KAFAL, Yasmin B. Chapter 4. Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 90–114.

LANZ, Leticia. **O Corpo da Roupas**. Curitiba: Editora Transgente, 2015. Disponível em: <<http://transgente.com.br/>>. Acesso em: 11 jan 2017.

LAUREL, Brenda. 2 Notes from the Utopian Entrepreneur. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 21–32.

LAZZARO, Nicole. 13 Are Boy Games Even Necessary? **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 199–216.

LGBTQ Video Game Archive. Disponível em: <<https://lgbtqgamearchive.com/>>. Acesso em: 1 ago 2016.

LIN, Holin. 5 Body, Space, and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés, and Dormitories. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 67–82.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004.

MAKUCH, Eddie. **BioWare on Why It Revealed Mass Effect Andromeda's Female Hero First**. Disponível em: <<http://www.gamespot.com/articles/bioware-on-why-it-revealed-mass-effect-andromedas-/1100-6441221/>>. Acesso em: 5 jan 2017.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **RELAÇÕES DE GÊNERO E OS GAMES: espaço de estabelecidos e de outsiders**. ResearchGate, 2007a.

Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/31515081_RELACOES_DE_GENERO_E_OS_GAMES_espaco_de_estabelecidos_e_de_outsiders>. Acesso em: 5 jan 2017.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **RELAÇÕES DE GÊNERO E OS GAMES: espaço de estabelecidos e de outsiders**. ResearchGate, 2007b.

Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/31515081_RELACOES_DE_GENERO_E_OS_GAMES_espaco_de_estabelecidos_e_de_outsiders>. Acesso em: 5 jan 2017.

MONTEIRO, Louise e FORTIM, Ivelise. **Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames**. 2013a. Disponível em:

<http://www.academia.edu/7650632/Choose_your_character_Mulheres_e_Personagens_femininos_nos_videogames>. Acesso em: 18 jan 2017.

MONTEIRO, Louise e FORTIM, Ivelise. **Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras**. 2013b. Disponível em:

<https://www.academia.edu/7650630/Representa%C3%A7%C3%B5es_da_figura_feminina_nos_Videogames_A_vis%C3%A3o_das_jogadoras>. Acesso em: 18 jan 2017.

MONTEIRO, Louise França e colab. **A Tipologia das Jogadoras: Um estudo do público feminino gamer brasileiro**. 2008.

MOTT, Luiz e MICHELS, Eduardo e Paulinho. **Assassinatos de LGBT no Brasil: Relatório 2016**. . [S.l.]: GGB – Grupo Gay da Bahia, 2017. Disponível em:

<<https://homofobiamata.wordpress.com/estatisticas/relatorios/2016-2/>>. Acesso em: 13 fev 2017.

NARDI, Henrique e GOULART, Lucas. **Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais**. 2016. Disponível em: <https://www.academia.edu/30918573/Resqu%C3%ADcios_humanos_em_corpos_pixelados_sobre_a_pot%C3%A2ncia_desnaturalizante_de_sexo_g%C3%A2nero_em_avatares_de_jogos_digitais>. Acesso em: 18 jan 2017.

NASCIMENTO, Jéssica. **Estereótipos Femininos Nos Jogos Eletrônicos Online: Um Estudo Sobre Representações De Gênero Em League Of Legends**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, 2016.

PELLETIER, Caroline. 10 Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 145–160.

Perguntas Frequentes | REA. Disponível em: <<http://www.rea.net.br/site/faq/#a2>>. Acesso em: 31 out 2016.

PHILLIPS, Tom. **Why BioWare showed Mass Effect Andromeda's female hero first**. Eurogamer. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2016-06-24-why-bioware-showed-mass-effect-andromedas-female-hero-first>>. Acesso em: 31 ago 2016. , 24 Jun 2016

PLUNKETT, Luke. **Some Idiots Wanted To Move The Girl On The Cover Of The Last Of Us**. Disponível em: <<http://kotaku.com/5968027/some-idiots-wanted-to-take-a-girl-off-the-cover-of-the-last-of-us>>. Acesso em: 4 nov 2016.

PRECIADO, Beatriz. **Manifesto Contrassexual - Práticas Subversivas de Identidade Sexual**. 1. ed. Brasil: N-1 EDIÇÕES, 2014.

PRECIADO, Beatriz. **Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”**. Estudos Feministas, v. 19, n. 1, p. 11, 1 Jan 2011.

PRECIADO, Beatriz. **Testo yonqui**. Madrid: Espasa Calpe, 2008.

RAMSEY, Robert. **BioWare Explains Why it Went for a Female Main Character in Mass Effect: Andromeda's E3 Trailer**. Disponível em: <http://www.pushsquare.com/news/2016/06/bioware_explains_why_it_went_for_a_female_main_character_in_mass_effect_andromedas_e3_trailer>. Acesso em: 5 jan 2017.

RODRIGUES, Eloy e CARVALHO, José. **Gestão e organização da coleção digital**. Lisboa: Rede de Bibliotecas Escolares – Ministério da Educação e Ciência, 2013. Disponível em: <http://www.rbe.min-edu.pt/np4/file/871/be_rbe_3.pdf>. Acesso em: 3 set 2016.

RODRIGUES, Letícia. **Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em League of Legends**. 2014 Trabalho de Diplomação. Universidade Tecnológica Federal do

Paraná, Curitiba, PR, 2014. Disponível em:
<<https://generoevideogames.files.wordpress.com/2014/08/trabalho-de-diplomac3a7c3a3o.pdf>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

ROSE, Mike. **Too much extra work to put women assassins in Assassin's Creed Unity**. Disponível em:

<http://www.gamasutra.com/view/news/219106/Too_much_extra_work_to_put_women_assassins_in_Assassins_Creed_Unity.php>. Acesso em: 23 jan 2017.

ROSE, Mike. **"You can't have a female character in games"**. Disponível em:

<http://www.gamasutra.com/view/news/188775/You_cant_have_a_female_character_in_games.php>. Acesso em: 23 jan 2017.

ROUGEAU, Mike. **Publishers Wanted To Change Life Is Strange's Protagonists Into Men**. Disponível em: <<http://kotaku.com/publishers-wanted-to-change-life-is-stranges-protagonis-1678811522>>. Acesso em: 4 nov 2016.

SARKEESIAN, Anita. **Websérie Tropes vs Women: Videogames**. Disponível em:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61>.

SDH, Secretaria dos Direitos Humanos e Secretaria de Promoção dos Direitos Humanos. **2ª Conferência Nacional de Políticas Públicas e Direitos Humanos de LGBT**. Disponível em: <<http://www.sdh.gov.br/sobre/participacao-social/cncd-lgbt/conferencias/texto-base-2a-conferencia-nacional-lgbt>>. Acesso em: 3 jan 2017.

SECRETARIA DE POLÍTICAS PARA AS MULHERES. **Balanço 2015 do Ligue 180 - Central de Atendimento à Mulher - Dossiê Violência contra as Mulheres**. .

[S.I.]: Secretaria de Políticas para as Mulheres, 2015. Disponível em:
<<http://www.agenciapatriciagalvao.org.br/dossie/pesquisas/balanco-2015-do-ligue-180-central-de-atendimento-a-mulher-spm-2016/>>. Acesso em: 13 fev 2017.

SEETO, Damian. **Why BioWare Is Advertising Female Ryder In Mass Effect Andromeda**. Disponível em: <<http://attackofthefanboy.com/news/bioware-advertising-female-ryder-mass-effect-andromeda/>>. Acesso em: 5 jan 2017.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture**. Minneapolis, MN: University Of Minnesota Press, 2014. Disponível em: <<http://lib.mylibrary.com?id=688778>>. Acesso em: 11 jul 2016.

SHERMAN, Aliza. This Girl Wants Games. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.I.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 334–335.

SIOUX e ESPM e BLEND, New Research. **PESQUISA GAME BRASIL 2016**. . [S.I.: s.n.]. Disponível em: <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-2016>>. , 2016

SKALL, Marlena. **Representation of Gender Through Video Game Characters Needs To Change, and it Needs To Change Now**. Disponível em:

<http://www.gamasutra.com/blogs/MarlenaSkall/20161123/286100/Representation_of_Gender_Through_Video_Game_Characters_Needs_ToChange_and_it_Needs_To_Change_Now.php>. Acesso em: 23 jan 2017.

SPARKE, Penny. **The modern interior**. London: Reaktion, 2008. Disponível em: <http://www.123library.org/book_details/?id=114141>. Acesso em: 18 out 2016.

SUBRAHMANYAM, Kaveri e GREENFIELD, Patricia M. Chapter 2. Computer Games for Girls: What Makes Them Play? **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 46–72.

SUN-HIGGINSON, Shannon e colab. **GTFO**. [S.l: s.n.], 2015.

SUN-HIGGINSON, Shannon. **GTFO - Documentário**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.rebelmouse.com/gtfothemovie/>>. Acesso em: 23 maio 2016. , 2015

TAYLOR, T.L. 4 Becoming a Player; Networks, Structure, and Imagined Futures. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 51–66.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão De. **Comunicação e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde**. 2013. Tese (Doutorado) Fundação Oswaldo Cruz. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde. Rio de Janeiro, RJ, Brasil – 2013. Disponível em: <<http://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/8547>>. Acesso em: 13 fev 2017.

WASELFISZ, Julio Jacobo. **Mapa da Violência 2015: homicídio de mulheres no Brasil**; Disponível em: <http://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2015/MapaViolencia_2015_mulheres.pdf>. Acesso em: 24 dez 2016.

WALTHER, Bo Kampmann. **Game Studies - Playing and Gaming: Reflections and Classifications**. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0301/walther/>>. Acesso em: 19 out 2016.

WINNER, Langdon. **Do Artifacts Have Politics?** Daedalus, v. 109, n. 1, p. 121–136, 1980.

YEE, Nick. 6 Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 83–96.

GLOSSÁRIO

AAA: Pronúncia “Triple A”. Jogos de ação com grande financiamento e produzidos em grandes escalas, representam uma boa parte da categoria de “jogos populares” cujas vendas movem a indústria de jogos.

AGRESSÃO ELETRÔNICA/ CYBERBULLYING: Agressões que ocorrem através de ambientes eletrônicos e da internet, exemplos: “mensagens de texto, e-mail, whatsapp, ou posts no Instagram, Twitter, Tumblr ou Facebook” (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016, p. 42)

CÍRCULO MÁGICO DE HUIZINGA: “A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2000, p.16). O Círculo Mágico de Huizinga refere-se ao espaço de jogo, regido por “regras” e relações sociais próprias, definidas pelo sistema do jogo.

CISGÊNERO: Que está de acordo com o sexo biológico designado ao nascimento (ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO, 2016).

CONSOLE: dispositivo desenvolvido com o intuito de executar jogos digitais. Não deixa de ser um computador e cada vez mais os consoles das novas gerações incrementam recursos.

DESTRAVAR: Processo de modificar um console para que o aparelho execute jogos piratas. Consoles originais possuem “travas” que não permitem que jogos piratas sejam reproduzidos neles.

DRESS-UP: Jogos de dress-up são uma categoria voltada para moda, normalmente com objetivo de vestir e personalizar personagens de acordo com a preferência de quem joga.

EMPODERAMENTO: Rute Vivian Angelo Baquero (2012) localiza o termo empoderamento (empowerment) a partir de sua origem histórica na Reforma Protestante. Trata-se de um termo de múltiplos significados que foi posteriormente apropriado pelos movimentos sociais (feministas e negros) da década de 1960 e depois na década de 1990. Neste trabalho, o termo empoderamento que adoto se aproxima do conceito apresentado por Baquero na seguinte passagem: “diferentemente da primeira concepção de empoderamento, que é investir ou dar poder e autoridade a outros, a segunda compreensão envolve tornar os outros capazes, ou auxiliar os outros a desenvolver habilidades para que possam obter poder por seus próprios esforços. Do ponto de vista de uma educação crítica, os educadores não podem ‘dar poder às pessoas’, mas podem torná-las capazes de aumentar suas habilidades e recursos para ganhar poder sobre suas vidas” (BAQUERO, 2012, p. 179).

E-SPORTS: Eletronic Sports, é um termo que se refere a prática de jogar jogos competitivamente e profissionalmente em torneios públicos com premiações em dinheiro.

HEALER: Personagens responsáveis por curar e manter a saúde dos demais personagens.

GAMER: Termo de gênero neutro em inglês para “jogadora” ou “jogador”.

GAMEBOY: console portátil da 4ª geração de consoles desenvolvido pela Nintendo, lançado em 1989 (e em 1994 no Brasil).

JOGOS INDIE: Jogos marcados como *Indie* normalmente são compreendidos como jogos autorais, ou realizados com investimento próprio, financiamento coletivo ou de parceiros, mas publicados de maneira independente de grandes empresas (*publishers*) que publicam jogos. Como não possuem demandas dessas empresas, autoras/es e estúdios de desenvolvimento possuem maior liberdade de criação, contudo estratégias de divulgação e publicação também ficam ao cargo das pessoas responsáveis pelo desenvolvimento destes jogos, devido a isso jogos *indie* nem sempre figuram entre os jogos mais populares ou possuem grandes campanhas de divulgação, a menos que façam muito sucesso, alavancando-os assim a um nível de “tendência de mercado” (*mainstream*). Isso não é uma regra, entretanto, alguns jogos compreendidos como indie contam tanto com a liberdade criativa e a divulgação por meio de grandes empresas de publicação.

LGBTQI: Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transgêneros e Transexuais, Queer e Intersex.

MMO: Sigla de “Massive Multiplayer Online”. Jogos online massivos de multijogadora/es. São jogos que abrigam uma grande quantidade de pessoas em universos online jogando em diferentes modalidades: versus ou cooperativo.

PATCH: Um processo de reprogramar configurações em um jogo original para que ele rode sem ser necessário adquirir licença pelo produto.

PLAYSTATION: Console de videogame desenvolvido pela empresa Sony.

PLAYSTATION VITA: console portátil da 8ª geração de consoles, desenvolvido pela Sony, lançado em 2011.

QUEER: Nos termos de Guacira Lopes Louro, “Queer pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário. Mas a expressão também se constitui na forma pejorativa com que são designados homens e mulheres homossexuais. Um insulto que tem, para usar o argumento de Judith Butler (1999), a força de uma invocação sempre repetida, um insulto que ecoa e reitera os gritos de muitos grupos homófobos, ao longo do tempo, e que, por isso, adquire força, conferindo um lugar discriminado e abjeto àqueles a quem é dirigido. Esse termo, com toda sua carga de estranheza e de deboche, é assumido por uma vertente dos movimentos homossexuais precisamente para caracterizar sua perspectiva de oposição e de contestação. Para esse grupo, queer significa colocar-se contra a normalização - venha ela de onde vier. Seu alvo mais imediato de oposição é,

certamente, a heteronormatividade compulsória da sociedade; mas não escaparia de sua crítica a normalização e: estabilidade propostas pela política de identidade do movimento homossexual dominante” (LOURO, 2004, p. 38).

REA: Recursos Educacionais Abertos.

RPG: Role Playing Game, gênero de jogo de interpretação.

TRANSGÊNERO: Letícia Lanz define transgênero da seguinte forma: “(Trans, Trans*, TG, ou T*; inglês transgender) – todo tipo de pessoa envolvida em atividades que cruzam as fronteiras socialmente aceitas no que diz respeito à conduta preconizada pelo dispositivo binário de gênero” (LANZ, 2015).

SHEMALE: Na cultura dos jogos eletrônicos, a expressão "shemale" é utilizada para designar jogadores homens que se apropriam de um avatar feminino com o intuito de receber benefícios de outros jogadores (NASCIMENTO, 2016, p.73).

SOLAR: O termo “sola”, vem da gíria de jogo “solar” referente ao termo “solo” (jogar sozinho/a). É uma provocação recorrente entre jogadoras/es brasileiras/os, pois derrotar um/a adversário/a sozinho/a “solo” significa que seu desempenho no jogo está satisfatório.

SONY: Empresa responsável pelos consoles Playstation.

STEAM: Plataforma de distribuição digital de jogos. Disponível em: <<http://store.steampowered.com/>>. Acesso em 11 fev. 2017.

SUS: Sistema Único de Saúde. Disponível em: <<http://portalsaude.saude.gov.br/index.php/cidadao/entenda-o-sus>>. Acesso em: 11 fev. 2017.

REFERÊNCIAS DE JOGOS

Barbie, Barbie as Rapunzel. Mattel, 1997. Windows NT, Mac, Linux, Unix, Windows 98, Windows 2000, Windows Me, Windows 95.

Barbie Fashion Designer. Mattel Media, 1996. Microsoft Windows, Mac OS Classic.

Chop Suey. Magnet Interactive Studios, 1995. Microsoft Windows, Mac OS Classic.

Doom. Id Software, 1993. MS-DOS, conversões.

Dragon Age: Inquisition. BioWare. Electronic Arts, 2014. Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One.

God of War. SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment, 2005. PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation Vita.

Gone Home. The Fullbright Company, Midnight City (Console Edition). The Fullbright Company, Majesco (Console Edition), 2013, 2016. Windows, OS X, Linux, PlayStation 4, Xbox One.

Grand Theft Auto – GTA. Rockstar North, 1997. PS1, Windows, MS-DOS, GBC.

League of Legends. (WW) Riot Games. Riot Games, (CN) Tencent Holdings Ltd, (AS) Garena, 2009. Microsoft Windows, OS X.

Life is Strange. Dontnod Entertainment. Square Enix, 2015. Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Linux.

Lim. Merritt Kopas, 2012, PC.

Mainichi. Mattie Brice, 2012. PC.

Mass Effect. BioWare. Electronic Arts, 2007, 2008, 2009, 2012. Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360.

Mass Effect 2. BioWare. Electronic Arts, 2010, 2011. Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360.

Mass Effect 3. BioWare. Electronic Arts, 2012. Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U.

Mass Effect: Andromeda. BioWare. Electronic Arts, 2017. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.

Mortal Kombat. Midway Games, 1996. Fliperamas, Super NES, Mega Drive, Amiga, Game Gear, Game Boy, Sega Master System, MS-DOS, PlayStation 2 e Xbox (com

Mortal Kombat: Deception Premium Pack), PSP (em Midway Arcade Treasures: Extended Play), Telefone celular.

Never Alone (Kisima Ingitchuna). Upper One Games. E-Line Media, 2014, 2015, 2016. Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, Xbox One, iOS, Android.

Nights into Dreams. Sonic Team. Sega, 1996. Sega Saturn, R-Zone, PC, PlayStation 2.

Pokémon (Série). Nintendo/The Pokémon Company, 1996-2016. Wii U (Nintendo eShop), New Nintendo 3DS (XL e Nintendo eShop) e Nintendo 3DS (XL, 2DS e Nintendo eShop), Wii (Wii Mini, WiiWare e Virtual Console), Nintendo DSi (XL, DSi Shop e Virtual Console), Nintendo DS (Lite, DSi Shop e Virtual Console), Nintendo GameCube (Game Boy Player), Game Boy Advance (SP e Micro), Nintendo 64 (Wide Boy 64 e 64DD), Game Boy Color e Game Boy (Pocket e Light), Windows Phone, iOS e Android.

Pokémon Go. Niantic, Inc. Nintendo. The Pokémon Company, 2016. iOS, Android.

Secret Paths in the Forest. Purple Moon, 1997. Microsoft Windows.

Sim City 2000. Maxis. Electronic Arts, 1994, 1995, 1996, 1998, 2000, 2003, 2005, 2008. Mac OS, PC DOS, Amiga, SNES, Saturn, PlayStation, N64, N64DD, GBA, PC, PSN.

Sonic the Hedgehog. Sonic Team. Sefa, 1991. Sega Genesis, Master System, Game Boy Advance, Nintendo 3DS, iOS, Android.

Soul Calibur III. Namco (Project Soul). Namco, Sony Computer Entertainment, 2005. PlayStation 2.

Soul Calibur IV. Namco (Project Soul). Namco Bandai, 2008. PlayStation 3, Xbox 360.

Tetris. Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky, Vadim Gerasimov, 1984. Electronika 60.

The Elder Scrolls V – Skyrim. Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks, 2011/2016. Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One.

The Last of Us. Naughty Dog. Sony Computer Entertainment, 2013, 2014. PlayStation 3, PlayStation 4.

The Legend of Zelda (Série). Nintendo, 1986-2017. Nintendo Entertainment System, Game & Watch, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Nintendo 64, Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo GameCube, Nintendo DS, Wii, Nintendo 3DS, Wii U, Philips CD-i.

The Sims. Maxis. Electronic Arts, 2000. Microsoft Windows, OS X, iOS, Android, Windows Phone.

Tomb Raider. Crystal Dynamics. Square Enix, 2013. PlayStation 4, Xbox One,

Toren. Swordtales. Versus Evil, 2015. Microsoft Windows, Playstation 4.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment, 2004, 2005, 2011. Microsoft Windows, OS X.

Zero Zero. Nicholson NY, 1997. Microsoft Windows, Mac OS Classic. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, Linux, Mac OS Classic, Pocket PC.

APÊNDICES

ITENS NA COLEÇÃO “GÊNERO E JOGOS”

(19 de janeiro de 2017)

Acervos, sites e blogues
Cursos
Depoimentos
Pesquisadoras/es, desenvolvedoras, estúdios e empresas
Grupos de pesquisa e mobilização social
Feminismo(s) e Estudos de Gênero
Introdução aos Estudos de Gênero
Introdução aos Estudos de Gênero em Jogos Digitais
Jogos
Notícias, postagens de blogs e artigos online
Pesquisa Acadêmica
Podcasts
Vídeos, séries e documentários

Zotero Groups: <https://www.zotero.org/groups/gnero_e_jogos>

APÊNDICE A – REFERÊNCIAS EM “ACERVOS, SITES E BLOGUES”

ANHUT, Anjin. **gaming feminism Archives**. Howtonotsuckatgamedesign. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/tags/gaming-feminism/>>. Acesso em: 2 ago 2016. , [S.d.]

COLETIVO. **G.G. Grupo de Estudos em Gênero e Games**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/generoegamesgg>>. Acesso em: 23 maio 2016.

FELICIA. **Felicia's Gaming Diary**. Wordpress. Disponível em: <<https://feliciagamingdiary.wordpress.com>>.

FEMICOM, the feminine computer museum. Disponível em: <<http://www.femicom.org/>>. Acesso em: 9 jan 2017.

games and race Archives. Howtonotsuckatgamedesign. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/tags/games-and-race/>>. Acesso em: 2 ago 2016. , [S.d.]

LGBTQ Video Game Archive. Disponível em: <<https://lgbtqgamearchive.com/>>. Acesso em: 1 ago 2016.

Mattie Brice. Disponível em: <<http://www.mattiebrice.com/>>. Acesso em: 11 jun 2016.

Queer Game Studies 101: An Introduction to the Field (2016) / Our Glass Lake. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://ourglasslake.com/queer-game-studies-101/>>. Acesso em: 29 dez 2016. , [S.d.]

SARKEESIAN, Anita. **Feminist Frequency**. Disponível em: <<http://feministfrequency.com/>>.

Values At Play. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://valuesatplay.org/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , [S.d.]

Women Up Games. Disponível em: <<http://www.womenupgames.com/>>. Acesso em: 28 dez 2016.

Writing with Color. Disponível em: <<http://writingwithcolor.tumblr.com/>>. Acesso em: 18 jan 2017.

APÊNDICE B - REFERÊNCIAS EM “CURSOS”

GOUGLAS, Sean e HACKMAN, Leah. **Understanding Video Games - University of Alberta**. Disponível em: <<https://www.ualberta.ca/courses/understanding-video-games>>. Acesso em: 4 nov 2016.

Serious Gaming - Universidade Erasmus de Rotterdam. Disponível em: <<https://www.coursera.org/learn/serious-gaming>>. Acesso em: 18 jan 2017.

APÊNDICE C – REFERÊNCIAS EM “DEPOIMENTOS”

BELAMIRE, Jordan. **I was sexually assaulted in virtual reality. This is a big f*cking problem.** Disponível em: <<https://mic.com/articles/157415/my-first-virtual-reality-groping-sexual-assault-in-vr-harassment-in-tech-jordan-belamire>>. Acesso em: 18 jan 2017.

MHIZAR, Ana. **Conheci um cara jogando online e ele me perseguiu por sete anos.** Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/05/03/conheci-um-cara-jogando-online-e-ele-me-perseguiu-por-sete-anos.htm>>. Acesso em: 18 jan 2017.

PESSOA, Breno. **Desenvolvedora brasileira de games fala sobre representação das mulheres nos jogos.** Disponível em: <http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2016/11/17/internas_viver,675579/desenvolvedora-brasileira-de-games-fala-sobre-representacao-das-mulher.shtml>. Acesso em: 29 dez 2016.

PRATA, Angelo. **Elas só querem jogar videogame | New Game Plus.** . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://newgameplus.com.br/elas-so-querem-jogar-videogame/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , [S.d.]

SAXENA, Jaya. **Ser uma garota “igual aos caras” foi ótimo, até que se tornou um problema.** Disponível em: <<https://www.buzzfeed.com/jayasaxena/ser-como-um-cara-era-otimo-atn-que-se-tornou-u-gsrz>>. Acesso em: 18 jan 2017.

APÊNDICE D – REFERÊNCIAS EM “FEMINISMO(S) E ESTUDOS DE GÊNERO”

18 textos essenciais para estudos e pesquisas sobre gênero e sexualidade.

Para ler e baixar! Erosdita. [S.l: s.n.]. Disponível em:

<<http://erosdita.ne10.uol.com.br/2015/10/18-textos-essenciais-para-estudos-e-pesquisas-sobre-genero-e-sexualidade-para-ler-e-baixar/>>. Acesso em: 12 jun 2016. , 1 Out 2015

ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Pesquisa Nacional Sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2016 - As Experiências De Adolescentes e Jovens Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis E Transexuais Em Nossos Ambientes Educacionais.** . [S.l.]: ABGLT - Secretaria de Educação, 2016. Disponível em: <<http://www.abgl.org.br/docs/IAE-Brasil.pdf>>. Acesso em: 3 jan 2017.

BELELI, Iara. **Corpo e identidade na propaganda.** Estudos Feministas, v. 15, n. 1, p. 193, 1 Jan 2007.

BUTLER, Judith. **Gender trouble feminism and the subversion of identity.** New York: Routledge, 1999. Disponível em: <<http://site.ebrary.com/id/10054731>>. Acesso em: 13 jun 2015.

BUTLER, Judith. **Regulações de gênero.** Cadernos Pagu, n. 42, p. 249–274, Jun 2014.

BUTLER, Judith. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”.** LOURO, G. L. (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade.** Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p. 153–172.

DE LAURETIS, Teresa. **A tecnologia do gênero. Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura.** Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206–242.

DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of gender: essays on theory, film, and fiction.** [S.l: s.n.], 1987.

Geledés - Instituto da Mulher Negra. Geledés. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.geledes.org.br/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , 27 Abr 2016

Gênero e Educação. . [S.l: s.n.]. Disponível em:

<<http://generoeeducacao.org.br/acesse-a-publicacao-genero-e-educacao-fortalecendo-uma-agenda-para-as-politicas-publicas-educacionais/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , [S.d.]

GRUPO GAY DA BAHIA. **Assassinato de LGBT no Brasil: Relatório 2015.**

GRUPO GAY DA BAHIA - GGB. [S.l: s.n.]. Disponível em:

<<https://grupogaydabahia.com.br/2016/01/28/assassinato-de-lgbt-no-brasil-relatorio-2015/>>. Acesso em: 3 jan 2017. , 2015

HOLLOWS, Joanne. **Histories of domestic culture: gender and domestic modernity. Domestic cultures.** Maidenhead: Open University Press, 2008a. p. 15–33.

HOLLOWS, Joanne. Home-work: feminisms, domesticity and domestic labour. **Domestic cultures**. Maidenhead: Open University Press, 2008b. p. 54–73.

IHU ONLINE. **O gênero é uma instituição social mutável e histórica | Revista IHU Online #199**. Disponível em: <http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=470&secao=199>. Acesso em: 30 out 2015.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis: Editora Vozes : CNTE, Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação, 1998.

LOURO, Guacira Lopes. **Teoria queer: uma política pós-identitária para a educação**. Revista Estudos Feministas, v. 9, n. 2, p. 541–553, 2001.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004.

LOURO, Guacira Lopes e NECKEL, Jane Felipe e GOELLNER, Silvana Vilodre. **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação**. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

LOURO, Guacira Lopes e WEEKS, Jeffrey e BRITZMAN, Deborah. **O corpo educado. Pedagogias da sexualidade**. [S.l.]: Autêntica Editora, 2000. Disponível em: <<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3230281>>. Acesso em: 11 jul 2016.

LUCIANA, Luciana Gruppelli. **Sexualidades, artes visuais e poder: pedagogias visuais do feminino**. Estudos Feministas, v. 10, n. 2, p. 283, 1 Jan 2002.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças**. Belo Horizonte, Brazil; [Ouro Preto, Brazil: Autêntica ; UFOP, 2012.

NEGRASOUL2. **Livros e Artigos acadêmicos sobre feminismo negro e mulheres negras para baixar**. negra soul blog. [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://negrasoulblog.wordpress.com/2016/04/18/livros-e-artigos-academicos-sobre-feminismo-negro-e-mulheres-negras/>>. Acesso em: 12 jun 2016. , 18 Abr 2016

OUDSHOORN, Nelly e PINCH, T. J e VAN OOST, Ellen. Materialized gender : how shavers configure the users' femininity and masculinity. **How users matter: the co-construction of users and technologies**. Cambridge, Mass. ; London: MIT, 2003. p. 193–208.

PRECIADO, Beatriz. **Manifesto Contrassexual - Práticas Subversivas de Identidade Sexual**. 1. ed. Brasil: N-1 EDIÇÕES, 2014.

PRECIADO, Beatriz. **Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”**. Estudos Feministas, v. 19, n. 1, p. 11, 1 Jan 2011.

PRECIADO, Beatriz. Tecnologías del sexo. **Manifiesto contra-sexual**. Madrid: Opera Prima, 2002. p. 118–135.

SAXENA, Jaya. **Ser uma garota “igual aos caras” foi ótimo, até que se tornou um problema.** Disponível em: <<https://www.buzzfeed.com/jayasaxena/ser-como-um-cara-era-otimo-atn-que-se-tornou-u-gsrz>>. Acesso em: 18 jan 2017.

SCOTT, Joan W. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica.** Educação & Realidade, v. 20, n. 2, Jul 1995. Acesso em: 13 jun 2015.

SCOTT, Joan W. Igualdade versus diferença: os usos da teoria pós-estruturalista. LAMAS, M. **Cidadania e feminismo.** Debate Feminista. São Paulo: Melhoramentos, 1999. p. 203–222.

SDH, Secretaria dos Direitos Humanos e Secretaria de Promoção dos Direitos Humanos. **2ª Conferência Nacional de Políticas Públicas e Direitos Humanos de LGBT.** Disponível em: <<http://www.sdh.gov.br/sobre/participacao-social/cncd-lgbt/conferencias/texto-base-2a-conferencia-nacional-lgbt>>. Acesso em: 3 jan 2017.

SILVA, Natanael de Freitas. **O CONCEITO DE GÊNERO EM SCOTT, BUTLER E PRECIADO, APROXIMAÇÕES, DISTANCIAMENTOS E A CONTRIBUIÇÃO PARA O OFÍCIO DO HISTORIADOR.** Revista Hominum, v. 5, n. 19, p. 153–171, 28 Nov 2016.

Terceira Onda do Feminismo é assunto da UnB TV. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.shoujo-cafe.com/2016/04/terceira-onda-do-feminismo-e-assunto-da.html>>. Acesso em: 29 dez 2016. , [S.d.]

VALADARES, Guilherme Nascimento. **Masculinidade tóxica: comportamentos que matam os homens.** Geledés. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.geledes.org.br/masculinidade-toxica-comportamentos-que-matam-os-homens/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , 10 Out 2016

WASELFISZ, Julio Jacobo. **Mapa da Violência 2015: homicídio de mulheres no Brasil;** Disponível em: <http://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2015/MapaViolencia_2015_mulheres.pdf>. Acesso em: 24 dez 2016.

APÊNDICE E – REFERÊNCIAS EM “GRUPOS DE PESQUISA E MOBILIZAÇÃO SOCIAL ”

GG (Grupo de estudos em Gênero e Games). Disponível em:
<<https://www.facebook.com/groups/generoegames/>>. Acesso em: 23 maio 2016.

Grupo Dignidade | Organização não governamental. . [S.l: s.n.]. Disponível em:
<<http://www.grupodignidade.org.br/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , [S.d.]

Meninas Também Jogam | Facebook. Disponível em:
<https://www.facebook.com/meninastbjogam/?hc_ref=NEWSFEED&fref=nf>.
Acesso em: 18 jan 2017.

APÊNDICE F – REFERÊNCIAS EM “INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS DE GÊNERO EM JOGOS”

ANHUT, Anjin. **Press X to make sandwich – A complete guide to gender design in games**. Howtonotsuckatgamedesign. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://howtonotsuckatgamedesign.com/2014/05/press-x-make-sandwich-complete-guide-gender-design-games/>>. Acesso em: 2 ago 2016. , 9 Maio 2014

FORTIM, Ivelise. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: **VII SIMPOSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)**, 2008, 1 Jan 2008, [S.l: s.n.], 1 Jan 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276026962_Mulheres_e_Games_uma_revisao_do_tema_Ivelise_Fortim_-_PUC-SP>. Acesso em: 5 jan 2017.

GEEK FEMINISM. **Objectification**. Disponível em: <<http://geekfeminism.wikia.com/wiki/Objectification>>. Acesso em: 2 ago 2016.

GRANDO, Carolina e GALLINA, Luiz Melo e FORTIM, Ivelise. **No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276027021_No_Clube_do_Bolinha_Sentimentos_e_percepcoes_a_respeito_da_presenca_feminina_nos_games>. Acesso em: 2 jan 2017.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **RELAÇÕES DE GÊNERO E OS GAMES: espaço de estabelecidos e de outsiders**. ResearchGate, 2007. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/31515081_RELACOES_DE_GENERO_E_OS_GAMES_espaco_de_estabelecidos_e_de_outsiders>. Acesso em: 5 jan 2017.

NARDI, Henrique e GOULART, Lucas. **Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual**. [S.d.]. Disponível em: <https://www.academia.edu/30857994/Jogos_digitaes_identidade_e_identificacao_nao-masculina_nao-heterossexual>. Acesso em: 18 jan 2017a.

NARDI, Henrique e GOULART, Lucas. **Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais**. [S.d.]. Disponível em: <https://www.academia.edu/30918573/Resqu%C3%ADcios_humanos_em_corpos_pixelados_sobre_a_pot%C3%AAncia_desnaturalizante_de_sexo_g%C3%AAnero_em_avatares_de_jogos_digitaes>. Acesso em: 18 jan 2017b.

PUIG, Rebeca. **Crítica não é Censura**. Collant sem decote. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://collantsemdecote.com.br/critica-nao-e-censura/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , 24 Out 2016

RODRIGUES, Letícia. **Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em League of**

Legends. 2014 Trabalho de Diplomação. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2014. Disponível em: <<https://generoevideogames.files.wordpress.com/2014/08/trabalho-de-diplomac3a7c3a3o.pdf>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

SOARES, Jessica. **7 dicas para não sexualizar uma heroína em HQs | Superinteressante.** Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cultura/7-dicas-para-nao-sexualizar-uma-heroína-em-hqs>>. Acesso em: 6 ago 2016.

VALADARES, Guilherme Nascimento. **Masculinidade tóxica: comportamentos que matam os homens.** Geledés. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.geledes.org.br/masculinidade-toxica-comportamentos-que-matam-os-homens/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , 10 Out 2016

APÊNDICE G – REFERÊNCIAS EM “INTRODUÇÃO AOS ESTUDOS FEMINISTAS E ESTUDOS DE GÊNERO”

18 textos essenciais para estudos e pesquisas sobre gênero e sexualidade.

Para ler e baixar! Erosdita. [S.l: s.n.]. Disponível em:

<<http://erosdita.ne10.uol.com.br/2015/10/18-textos-essenciais-para-estudos-e-pesquisas-sobre-genero-e-sexualidade-para-ler-e-baixar/>>. Acesso em: 12 jun 2016. , 1 Out 2015

ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Pesquisa Nacional Sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2016 - As Experiências De Adolescentes e Jovens Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis E Transexuais Em Nossos Ambientes Educacionais.** . [S.l.]: ABGLT - Secretaria de Educação, 2016. Disponível em: <<http://www.abglit.org.br/docs/IAE-Brasil.pdf>>. Acesso em: 3 jan 2017.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi e BAUM, Christina D. **Sejam todos feministas.** [S.l: s.n.], 2015.

IHU ONLINE. **O gênero é uma instituição social mutável e histórica | Revista IHU Online #199.** Disponível em: <http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=470&secao=199>. Acesso em: 30 out 2015.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista.** Petrópolis: Editora Vozes : CNTE, Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação, 1998.

LOURO, Guacira Lopes. **Teoria queer: uma política pós-identitária para a educação.** Revista Estudos Feministas, v. 9, n. 2, p. 541–553, 2001.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer.** Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004.

LOURO, Guacira Lopes e NECKEL, Jane Felipe e GOELLNER, Silvana Vilodre. **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação.** Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

LOURO, Guacira Lopes e WEEKS, Jeffrey e BRITZMAN, Deborah. **O corpo educado. Pedagogias da sexualidade.** [S.l.]: Autêntica Editora, 2000. Disponível em: <<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3230281>>. Acesso em: 11 jul 2016.

Terceira Onda do Feminismo é assunto da UnB TV. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.shoujo-cafe.com/2016/04/terceira-onda-do-feminismo-e-assunto-da.html>>. Acesso em: 29 dez 2016. , [S.d.]

VASCOUTO, Lara. **Objetificação Masculina NÃO é a Mesma Coisa que Objetificação Feminina. Entenda.** Nó de Oito. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://nodeoito.com/objetificacao-masculina/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , 26 Out 2016

APÊNDICE H – REFERÊNCIAS EM “JOGOS”

Big list of Games. Disponível em: <<http://female-protagonists.tumblr.com/list>>. Acesso em: 18 jun 2016.

DIVERSE GAMING LISTS. **Games with transgender and nonbinary protagonists/options.** Disponível em: <<http://diversegaminglists.tumblr.com/post/102776835882/games-with-transgender-and-nonbinary>>. Acesso em: 18 jun 2016.

FREEMAN, Nina. **A Dating Sim.** Disponível em: <<http://ninasays.so/datingsim/>>. Acesso em: 30 out 2015a.

FREEMAN, Nina. **nina's games.** Disponível em: <<http://ninasays.so/ladylike/>>. Acesso em: 30 out 2015b.

LIM by merritt k. Disponível em: <<https://a-dire-fawn.itch.io/lim>>. Acesso em: 18 jan 2017.

APÊNDICE I – REFERÊNCIAS EM “LIVROS E CAPÍTULOS DE LIVROS: BIBLIOGRAFIA SOBRE GÊNERO”

ABGLT - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Pesquisa Nacional Sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2016 - As Experiências De Adolescentes e Jovens Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis E Transexuais Em Nossos Ambientes Educacionais.** . [S.l.]: ABGLT - Secretaria de Educação, 2016. Disponível em: <<http://www.abglit.org.br/docs/IAE-Brasil.pdf>>. Acesso em: 3 jan 2017.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi e BAUM, Christina D. **Sejamos todos feministas.** [S.l: s.n.], 2015.

BUTLER, Judith. **Gender trouble feminism and the subversion of identity.** New York: Routledge, 1999. Disponível em: <<http://site.ebrary.com/id/10054731>>. Acesso em: 13 jun 2015.

CARNEIRO, Sueli. **Racismo, sexismo e desigualdade no Brasil.** [S.l: s.n.], 2011.

COLLINS, Patricia Hill. **Black feminist thought: knowledge, consciousness, and the politics of empowerment.** New York; London: Routledge, 2000.

DE LAURETIS, Teresa. **Technologies of gender: essays on theory, film, and fiction.** [S.l: s.n.], 1987.

HOLLOWS, Joanne. **Domestic cultures.** Maidenhead; New York: Open University Press, 2008. Disponível em: <<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=335273>>. Acesso em: 11 jun 2015.

LANZ, Letícia. **O Corpo da Roupa.** Curitiba: Editora Transgente, 2015. Disponível em: <<http://transgente.com.br/>>. Acesso em: 11 jan 2017.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista.** Petrópolis: Editora Vozes : CNTE, Confederação Nacional dos Trabalhadores em Educação, 1998.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer.** Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004.

LOURO, Guacira Lopes e NECKEL, Jane Felipe e GOELLNER, Silvana Vilodre. **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação.** Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

LOURO, Guacira Lopes e WEEKS, Jeffrey e BRITZMAN, Deborah. **O corpo educado. Pedagogias da sexualidade.** [S.l.]: Autêntica Editora, 2000. Disponível em: <<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3230281>>. Acesso em: 11 jul 2016.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer: um aprendizado pelas diferenças.** Belo Horizonte, Brazil; [Ouro Preto, Brazil: Autêntica ; UFOP, 2012.

PINSKY, Carla Bassanezi e PEDRO, Joana Maria. **Nova história das mulheres no Brasil**. São Paulo: Editora Contexto, 2012.

PRECIADO, Beatriz. **Pornotopía: arquitectura y sexualidad en Playboy durante la Guerra Fría**. Barcelona: Anagrama, 2010.

PRECIADO, Beatriz. **Testo yonqui**. Madrid: Espasa Calpe, 2008.

SALIH, Sara. **Judith Butler e a Teoria Queer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

STURKEN, Marita e CARTWRIGHT, Lisa. **Practices of looking: an introduction to visual culture**. Oxford; New York: Oxford University Press, 2001.

WASELFISZ, Julio Jacobo. **Mapa da Violência 2015: homicídio de mulheres no Brasil**; Disponível em: http://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2015/MapaViolencia_2015_mulheres.pdf. Acesso em: 24 dez 2016.

CAPÍTULOS DE LIVROS

BUTLER, Judith. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”**. LOURO, G. L. (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p. 153–172.

DE LAURETIS, Teresa. **A tecnologia do gênero. Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura**. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206–242.

HOLLOWS, Joanne. **Histories of domestic culture: gender and domestic modernity. Domestic cultures**. Maidenhead: Open University Press, 2008a. p. 15–33.

HOLLOWS, Joanne. **Home-work: feminisms, domesticity and domestic labour. Domestic cultures**. Maidenhead: Open University Press, 2008b. p. 54–73.

OUDSHOORN, Nelly e PINCH, T. J e VAN OOST, Ellen. **Materialized gender : how shavers configure the users’ femininity and masculinity. How users matter: the co-construction of users and technologies**. Cambridge, Mass. ; London: MIT, 2003. p. 193–208.

PRECIADO, Beatriz. **Tecnologías del sexo. Manifiesto contra-sexual**. Madrid: Opera Prima, 2002. p. 118–135.

SCOTT, Joan W. **Igualdade versus diferença: os usos da teoria pós-estruturalista**. LAMAS, M. **Cidadania e feminismo**. Debate Feminista. São Paulo: Melhoramentos, 1999. p. 203–222.

APÊNDICE J – REFERÊNCIAS EM “LIVROS E CAPÍTULOS DE LIVROS: BIBLIOGRAFIA SOBRE GÊNERO E JOGOS”

ANTHROPY, Anna. **Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form**. Disponível em: <<http://catalog.sevenstories.com/products/rise-of-the-videogame>>. Acesso em: 1 ago 2016.

CASELL, Justine e JENKINS, Henry. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=393>>. Acesso em: 11 jul 2016.

FLANAGAN, Mary. **Critical play: radical game design**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009. Disponível em: <<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3339056>>. Acesso em: 11 jul 2016.

FLANAGAN, Mary e NISSENBAUM, Helen Fay. **Values at play in digital games**. [S.l.: s.n.], 2014.

KAFAL, Yasmin B. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture**. [S.l.: s.n.], 2014. Disponível em: <<http://lib.myilibrary.com?id=688778>>. Acesso em: 11 jul 2016.

TAYLOR, T. L. **Play between worlds: exploring online game culture**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006. Disponível em: <<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3338607>>. Acesso em: 18 jan 2017.

CAPÍTULOS DE LIVROS

BEAL, Vangie “Aurora”. The Image of a Female *gamer*. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 337–338.

BERGMAN, Stephanie. But... Girls Don't Do THAT! **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 329–331.

BRUNNER, Cornelia. 3 Games and Technological Desire: Another Decade. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 33–46.

BRUNNER, Cornelia e BENNET, Dorothy e HONEY, Margareth. Chapter 3. Girl Games and Technological Desire. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 72–88.

CASSEL, JENKINS. **From Barbie to Mortal Kombat: Chess For Girls? Feminism and Computer Games**. Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/books/first/c/cassell-barbie.html>>. Acesso em: 14 abr 2016.

CASSELL, Justine. Chapter 13. Storytelling as a Nexus of Change in the Relationship between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 298–326.

CASSELL, Justine e JENKINS, Henry. Chapter 1. Chess for Girls? Feminism and Computer Games. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT, 1998. p. 2–45.

CONSALVO, Mia. 12 Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace Challenges. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 177–192.

DE CASTELL, Suzanne e BRYSON, Mary. Chapter 11. Retooling Play: Dystopia, Dysphoria, and Difference. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 232–261.

DENNER, Jill e CAMPE, Shannon. 9 What Games Made By Girls Can Tell Us. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 129–144.

DOUGLAS, Nikki. Grrls & Gaming on ABC News. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 331–334.

FLANAGAN, Mary e NISSENBAUM, Helen. 17 Design Heuristics for Activist Games. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 265–280.

FULLERTON, Tracy e colab. 11 Getting Girls into the Game: Toward a "Virtuous Cycle". **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 161–176.

GOULET, Michelle. Where Do Girls Fit in the Gaming Scene. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 339–341.

HAYES, Elisabeth. 14 Girls, Gaming, and Trajectories of IT Expertise. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 217–230.

HEETER, Carrie e WINN, Brian. 18 Gender Identity, Play Style, and the Design of Games for Classroom Learning. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 281–300.

HUGHES, Kristin. 15 Design to Promote Girls' Agency through Educational Games: The Click! Urban Adventure. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 231–246.

ITO, Mizuko. 7 Gender Dynamics of the Japanese Media Mix. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 97–110.

JENKINS, Henry. Chapter 12. "Complete Freedom of Movement": Videogames as Gendered Play Spaces. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998a. p. 262–297.

JENKINS, Henry (Org.). Chapter 14. Voices from the Combat Zone: Game Grrlz Talk Back. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998b. p. 328–341.

JENKINS, Henry e CASSELL, Justine. 1 From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 5–20.

JONES, Cal. Lara Croft, Female Enemy Number One? **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 338–339.

KAFAL, Yasmin B. 8 Gender Play in a Tween Gaming Club. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 111–124.

KAFAL, Yasmin B. Chapter 4. Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 90–114.

KELLEHER, Caitlin. 16 Using Storytelling to Introduce Girls to Computer Programming. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 247–264.

LAUREL, Brenda. 2 Notes from the Utopian Entrepreneur. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 21–32.

LAZZARO, Nicole. 13 Are Boy Games Even Necessary? **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 199–216.

LIN, Holin. 5 Body, Space, and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafés, and Dormitories. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 67–82.

PELLETIER, Caroline. 10 Gaming in Context: How Young People Construct Their Gendered Identities in Playing and Making Games. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 145–160.

SHAW, Adrienne. **Gamasutra: Adrienne Shaw's Blog - Nice when it happens: Thinking differently about questions of representation in video games**.

Disponível em:

<http://gamasutra.com/blogs/AdrienneShaw/20141215/232225/Nice_when_it_happens_Thinking_differently_about_questions_of_representation_in_video_games.php>.

Acesso em: 14 abr 2016.

SHERMAN, Aliza. This Girl Wants Games. **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. [S.l.]: Cambridge, Mass., 1998. p. 334–335.

SUBRAHMANYAM, Kaveri e GREENFIELD, Patricia M. Chapter 2. Computer Games for Girls: What Makes Them Play? **From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1998. p. 46–72.

TAYLOR, T.L. 4 Becoming a Player; Networks, Structure, and Imagined Futures. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 51–66.

YEE, Nick. 6 Maps of Digital Desires: **Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games**. **Beyond Barbie and Mortal Kombat: new perspectives on gender and gaming**. 1. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2008. p. 83–96.

APÊNDICE K – REFERÊNCIAS EM “LIVROS: BIBLIOGRAFIA SOBRE JOGOS”

FLANAGAN, Mary. **Critical play: radical game design**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009. Disponível em: <<http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=3339056>>. Acesso em: 11 jul 2016.

FLANAGAN, Mary e NISSENBAUM, Helen Fay. **Values at play in digital games**. [S.l: s.n.], 2014.

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis, Rio de Janeiro: Editora Novas Idéias. 2AB Editora, 2010.

TAYLOR, T. L. **Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2012. Disponível em: <<http://site.ebrary.com/id/10546481>>. Acesso em: 18 jan 2017.

APÊNDICE L – REFERÊNCIAS EM “PESQUISA ACADÊMICA”

ALVES, Lynn. **Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa**. Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade, v. 22, n. 40, p. 177–186, Jul 2013.

ÁVILA, Belmonte e FRANCISCO, Juan. **Corporeidad, identidad y cultura digital : género y sexualidad en videojuegos= Corporeality, identity and digital culture: gender and sexuality in video games**. Proyecto de investigación:, 2 Jul 2015. Disponível em: <<https://digitum.um.es/xmlui/handle/10201/45560>>. Acesso em: 18 jan 2017.

BARTON, Matthew D. **Gay Characters in Videogames**. Disponível em: <<http://www.armchairarcade.com/neo/book/export/html/305>>. Acesso em: 18 jan 2017.

BROMSETH, Janne e SUNDÉN, Jenny. **Queering Internet Studies: Intersections of Gender and Sexuality**. [S.l: s.n.], 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/229677759_Queering_Internet_Studies_Intersections_of_Gender_and_Sexuality>. Acesso em: 18 jan 2017.

BURDEN, Michael e GOUGLAS, Sean. **The Algorithmic Experience: Portal as Art**. Game Studies: the international journal of computer game research, v. 12, n. 2, Dez 2012. Disponível em: <http://gamestudies.org/1202/articles/the_algorithmic_experience>.

CHANG, Edmond Y. **Love Is in the Air: Queer (Im)Possibility and Straightwashing in FrontierVille and World of Warcraft**. QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking, v. 2, n. 2, p. 6–31, 2 Jul 2015.

CHESS, Shira. **The queer case of video games: orgasms, Heteronormativity, and video game narrative**. Critical Studies in Media Communication, v. 33, n. 1, p. 84–94, 1 Jan 2016.

CHESS, Shira e SHAW, Adrienne. **A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity**. Journal of Broadcasting & Electronic Media, v. 59, n. 1, p. 208–220, 2 Jan 2015.

CHESS, Shira e SHAW, Adrienne. **We Are All Fishes Now: DiGRA, Feminism, and GamerGate**. Transactions of the Digital Games Research Association, v. 2, n. 2, 5 Abr 2016. Disponível em: <<http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/39>>. Acesso em: 18 jan 2017.

CONN, Matt. **Gaming’s Untapped Queer Potential as Art**. QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking, v. 2, n. 2, p. 1–5, 2015.

CONSALVO, Mia. **Confronting Toxic gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars**. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo/>>. Acesso em: 19 out 2016. , 11 Nov 2012

CONSALVO, Mia. **The Monsters Next Door: Media Constructions of Boys and Masculinity**. *Feminist Media Studies*, v. 3, n. 1, p. 27–45, 1 Jan 2003.

CONSALVO, Mia. **There is No Magic Circle**. *Games and Culture*, v. 4, n. 4, p. 408–417, Outubro 2009.

COSENTINO, Leonardo e FORTIM, Ivelise. **MULHERES E GAMES: DIFERENÇAS INTERSEXUAIS NO USO E PREFERÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS**. Jornada do NPPI, [S.d.]. Disponível em:

<https://www.academia.edu/3718233/MULHERES_E_GAMES_DIFEREN%C3%87AS_INTERSEXUAIS_NO_USO_E_PREFER%C3%84NCIA_DE_JOGOS_ELETR%C3%94NICOS>. Acesso em: 18 jan 2017.

CRUZ, Carolina de Almeida Gomes Da e PIMENTA, Francisco José Paoliello. **Jogos Eletrônicos e Redução de Estereótipos Femininos: A Série Resident Evil**. Disponível em:

<http://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/carolina_de_almeida_gomes_da_cruz_177.pdf>. Acesso em: 18 jan 2017.

EVANS, Sarah Beth e JANISH, Elyse. **#INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition**. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, v. 2, n. 2, p. 125–150, 2 Jul 2015.

FORTIM, Ivelise. **Attention whore! A percepção de jogadoras que se identificam como mulheres nas comunidades de MMOs**. 2013a. Disponível em:

<https://www.academia.edu/3713067/Attention_whore_A_percep%C3%A7%C3%A3o_de_jogadoras_que_se_identificam_como_mulheres_nas_comunidades_de_MMOs>. Acesso em: 18 jan 2017.

FORTIM, Ivelise. **Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs**. 2013b. Disponível em:

<https://www.academia.edu/7650608/Attention_whore_Perception_of_female_players_who_identify_themselves_as_women_in_the_communities_of_MMOs>. Acesso em: 18 jan 2017.

FORTIM, Ivelise. Mulheres e Games: uma revisão do tema. In: **VII SIMPOSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES)**, 2008, 1 Jan 2008, [S.l.: s.n.], 1 Jan 2008. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/276026962_Mulheres_e_Games_uma_revisao_do_tema_Ivelise_Fortim_-_PUC-SP>. Acesso em: 5 jan 2017.

FORTIM, Ivelise e SAKUDA, Luiz Ojima. **A Indústria a e o Mercado Brasileiro de Jogos Digitais**. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/329984778/4-ForTIM-e-SAKUDA-Indu-stria-e-o-Mercado-Brasileiro-de-Jogos-Digitais-R>>. Acesso em: 6 jan 2017.

FOX, J. e TANG, W. Y. **Womens experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies**. *New Media & Society*, 8 Mar 2016. Disponível em:

<<http://nms.sagepub.com/cgi/doi/10.1177/1461444816635778>>. Acesso em: 19 out 2016.

FRANCIS, Bryant. **Study: Sexualized female characters in games down over last decade**. Disponível em:

<http://www.gamasutra.com/view/news/278054/Study_Sexualized_female_characters_in_games_down_over_last_decade.php>. Acesso em: 18 jan 2017.

FROMME, Johannes. **Computer Games as a Part of Children's Culture**. Game Studies: the international journal of computer game research, v. volume 3, n. 1, Maio 2003. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>>.

GIL JUÁREZ, Adriana e FELIU I SAMUEL-LAJEUNESSE, Joel e VITORES GONZÁLEZ, Anna. **Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego**. Quaderns de psicologia, v. 12, n. 2, p. 0209–0226, 2010.

GONÇALVES, Diana e COSENTINO, Leonardo e FORTIM, Ivelise. **Meninas e Mulheres que jogam videogames: uma análise de comunidades no orkut**. [S.d.]. Disponível em:

<https://www.academia.edu/3713095/Meninas_e_Mulheres_que_jogam_videogames_uma_an%C3%A1lise_de_comunidades_no_orkut>. Acesso em: 18 jan 2017.

GOULART, Lucas Aguiar. **Proudmoore pride : potencialidades da cultura de jogo digital e identidade política de gênero/sexualidade**. 2012. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/66649>>. Acesso em: 28 dez 2016.

GOULART, Lucas Aguiar e HENNIGEN, Inês Inês e NARDI, Henrique Caetano. **“We’re gay, we play, we’re here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft // “We’re gay, we play, we’re here to stay”: notes about a LGBTQ pride parade in World of Warcraft**. Contemporanea - Revista de Comunicação e Cultura, v. 13, n. 2, p. 401–416, 22 Set 2015.

GRANDO, Carolina e GALLINA, Luiz Melo e FORTIM, Ivelise. **No Clube do Bolinha: Sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276027021_No_Clube_do_Bolinha_Sentimentos_e_percepcoes_a_respeito_da_presenca_feminina_nos_games>. Acesso em: 2 jan 2017.

GRIMES, Sara M. **“You Shoot Like A Girl!”: The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games**. 2003. Disponível em: <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.01496.pdf>>.

GUNRAJ e YORK e RUIZ. **Power to the People: Anti-Oppressive Game Design essay**. . [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.metrac.org/resources/power-to-the-people-anti-oppression-game-design-essay/>>. Acesso em: 23 maio 2016. , 2011

HARVEY, Alison. **Twine's revolution: Deocratization, depoliticization, and the queering of game design**. G|A|M|E Games as Art, Media, Entertainment, v. 1, n. 3,

2014. Disponível em: <http://www.gamejournal.it/3_harvey/>. Acesso em: 18 jan 2017.

HARVEY, Alison e SHEPHERD, Tamara. **When passion isnt enough: gender, affect and credibility in digital games design**. ResearchGate, 2 Mar 2016.

Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/297600025_When_passion_isnt_enough_gender_affect_and_credibility_in_digital_games_design>. Acesso em: 18 jan 2017.

JENKINS, Henry. **“COMPLETE FREEDOM OF MOVEMENT”: VIDEO GAMES AS GENDERED PLAY SPACES**. Disponível em:

<<http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/complete.html>>. Acesso em: 18 out 2016.

KOCUREK, Carly A. **Tabled for Discussion: A Conversation with Game Designer Michael De Anda**. ResearchGate, v. 2, n. 2, p. 151–172, 1 Jul 2015.

LUNDENDAL, Hammar Emil. **Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture**. 2015. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/215_Hammar_Ethical-Recognition-of-Marginalized-Groups-in-Digital-Games-Culture.pdf>.

MARTINS, Nicole e colab. **A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games**. Sex Roles, v. 61, n. 11–12, p. 824–836, Dez 2009.

MCDONALD, Heidi. **Romance in Games: What It Is, How It Is, and How Developers Can Improve It**. ResearchGate, v. 2, n. 2, p. 32–63, 1 Jul 2015.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **RELAÇÕES DE GÊNERO E OS GAMES: espaço de estabelecidos e de outsiders**. ResearchGate, 2007.

Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/31515081_RELACOES_DE_GENERO_E_OS_GAMES_espaco_de_estabelecidos_e_de_outsiders>. Acesso em: 5 jan 2017.

MONTEIRO, Louise e FORTIM, Ivelise. **Choose your character: Mulheres e Personagens femininos nos videogames**. 2013a. Disponível em:

<http://www.academia.edu/7650632/Choose_your_character_Mulheres_e_Personagens_femininos_nos_videogames>. Acesso em: 18 jan 2017.

MONTEIRO, Louise e FORTIM, Ivelise. **Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras**. 2013b. Disponível em:

<https://www.academia.edu/7650630/Representa%C3%A7%C3%B5es_da_figura_feminina_nos_Videogames_A_vis%C3%A3o_das_jogadoras>. Acesso em: 18 jan 2017.

MONTEIRO, Louise França e colab. **A Tipologia das Jogadoras: Um estudo do público feminino gamer brasileiro**. [S.d.].

MORRIS, III Charles E. e NAKAYAMA, Thomas K. **Queers at Play, Transformative; Blackness and Queerness in Ferguson, Electric**. QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking, v. 2, n. 2, p. v–vii, 2 Jul 2015.

MUKHERJEE, Souvik. **Playing Subaltern: Video Games and Postcolonialism**. ResearchGate, 9 Feb 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/294104932_Playing_Subaltern_Video_Games_and_Postcolonialism>. Acesso em: 18 jan 2017.

MUNGIOLI, Arthur Palma. **A Personagem Feminina Nos Games Do Século XXI: Uma Análise Dos 20 Jogos Mais Vendidos De 2011**. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/04/Artur-Palma-Mungioli.pdf>>. Acesso em: 18 jan 2017.

NAKAMURA, Lisa. **Queer Female of Color: The Highest Difficulty Setting There Is? Gaming Rhetoric as Gender Capital, Queer Female of Color: The Highest Difficulty Setting There Is? Gaming Rhetoric as Gender Capital**. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology, n. 1, Nov 2012. Disponível em: <<http://adanewmedia.org/2012/11/issue1-nakamura/>>. Acesso em: 18 jan 2017.

NARDI, Henrique e GOULART, Lucas. **Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual**. [S.d.]. Disponível em: <https://www.academia.edu/30857994/Jogos_digitais_identidade_e_identificacao_nao_masculina_nao_heterossexual>. Acesso em: 18 jan 2017a.

NARDI, Henrique e GOULART, Lucas. **Resquícios humanos em corpos pixelados: sobre a potência desnaturalizante de sexo/gênero em avatares de jogos digitais**. [S.d.]. Disponível em: <https://www.academia.edu/30918573/Resqu%C3%ADcios_humanos_em_corpos_pixelados_sobre_a_pot%C3%Aancia_desnaturalizante_de_sexo_g%C3%AAnero_em_avatares_de_jogos_digitais>. Acesso em: 18 jan 2017b.

NASCIMENTO, Jéssica. **Estereótipos Femininos Nos Jogos Eletrônicos Online: Um Estudo Sobre Representações De Gênero Em League Of Legends**. [S.l.: s.n.], Jan 2016

NOONEY, Laine. **A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History**. Game Studies: the international journal of computer game research, v. 13, n. 2, Dez 2013. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>>.

PACKWOOD, Damon. **Hispanics and Blacks Missing in Gaming Industry - New America Media**. Disponível em: <<http://newamericamedia.org/2011/09/gamer-to-game-makers-wheres-the-diversity.php>>. Acesso em: 30 out 2015.

PULOS, Alexis. **Confronting Heteronormativity in Online Games: A Critical Discourse Analysis of LGBTQ Sexuality in World of Warcraft**. Games and Culture, v. 8, n. 2, p. 77–97, 1 Mar 2013.

RAMÍREZ MACÍAS, Gonzalo. **Estereotipos corporales en las portadas de los videojuegos de género deportivo**. 2011. Disponível em: <<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/39409>>. Acesso em: 2 ago 2016.

REYNOLDS, Katherine J. **Narrative, Body and gaze; Representations of Action Heroines in Console Video Games and gamer Subjectivity**. 2013. Bowling Green State University, 2013. Disponível em: <https://etd.ohiolink.edu/ap/10?0::NO:10:P10_ETD_SUBID:2963>. Acesso em: 1 nov 2016.

ROCKWELL, Geoffrey M. e KEE, Kevin. **The Leisure of Serious Games: A Dialogue**. *Game Studies: the international journal of computer game research*, v. 11, n. 2, Maio 2011. Disponível em: <http://gamestudies.org/1102/articles/geoffrey_rockwell_kevin_kee>.

RODRIGUES, Leticia. **Um Estudo em Representações Gráficas nos Jogos Eletrônicos na Perspectiva de Gênero: Os Tipos de Feminilidade em League of Legends**. 2014 Trabalho de Diplomação. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, 2014. Disponível em: <<https://generoevideogames.files.wordpress.com/2014/08/trabalho-de-diplomac3a7c3a3o.pdf>>. Acesso em: 13 fev. 2017.

ROMANUS, Juliana Saldanha e SANTOS, Marinês Ribeiro Dos. **Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos**. 23 Out 2012. Disponível em: <<http://repositorio.roca.utfpr.edu.br:8080/jspui/handle/1/2994>>. Acesso em: 18 jan 2017.

ROYSE, Pam e colab. **Women and games: Technologies of the gendered self**. *ResearchGate*, v. 9, n. 4, p. 555–576, 1 Ago 2007.

RUBERG, Bonnie. **No Fun: The Queer Potential of Video Games that Annoy, Anger, Disappoint, Sadden, and Hurt**. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, v. 2, n. 2, p. 108–124, 2 Jul 2015.

SENS, Jeffrey. **Queer Worldmaking Games: A Portland Indie Experiment**. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, v. 2, n. 2, p. 98–107, 2 Jul 2015.

SHAW, Adrienne. **Adrienne Shaw - Citações do Google Acadêmico**. Disponível em: <<https://scholar.google.com/citations?user=ukqGldwAAAAJ&hl=pt-BR&oi=ao>>. Acesso em: 29 dez 2016.

SHAW, Adrienne. **Circles, Charmed and Magic: Queering Game Studies**. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, v. 2, n. 2, p. 64–97, 2 Jul 2015.

SHAW, Adrienne. **Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity**. *New Media & Society*, v. 14, n. 1, p. 28–44, Fevereiro 2012.

SHAW, Adrienne. **Identity, Identification, and Media Representation in Video Game Play: An audience reception study**. *Publicly Accessible Penn Dissertations*, 22 Dez 2010a. Disponível em: <<http://repository.upenn.edu/edissertations/286>>.

SHAW, Adrienne. **On Not Becoming Gamers: Moving Beyond the Constructed Audience**. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, *Ada: A Journal*

of Gender, New Media, and Technology, n. 2, Jun 2013a. Disponível em: <<http://adanewmedia.org/2013/6/issue2-shaw/>>. Acesso em: 18 jan 2017.

SHAW, Adrienne. **Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games**. Games and Culture, v. 4, n. 3, p. 228–253, 1 Jul 2009.

SHAW, Adrienne. **Rethinking Game Studies: A case study approach to video game play and identification**. Critical Studies in Media Communication, 12 Nov 2013b. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15295036.2012.701013>>. Acesso em: 18 jan 2017.

SHAW, Adrienne. **What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies**. Games and Culture, v. 5, n. 4, p. 403–424, Outubro 2010b.

SHAW, Adrienne e FRIESEM, Elizaveta. **Where is the Queerness in Games?: Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games**. International Journal of Communication, v. 10, n. 0, p. 13, 27 Jul 2016.

SHAW, Adrienne e SENDER, Katherine. **Queer technologies: affordances, affect, ambivalence**. Critical Studies in Media Communication, v. 33, n. 1, p. 1–5, 1 Jan 2016.

SIOUX e ESPM e BLEND, New Research. **PESQUISA GAME BRASIL 2016**. . [S.l.: s.n.]. Disponível em: <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/pesquisa-2016>>. , 2016

SOUZA, Alessandra De e CAMURUGY, Laiza e ALVES, Lynn. **Games e gênero: a emergência dos personagens femininos**. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/short/cults10_09.pdf>. Acesso em: 18 jan 2017.

SUNDÉN, Jenny. **Technologies of Feeling : Affect between the Analog and the Digital**. [S.l.]: The MIT Press, 2015. p. 135–150. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:873981>>. Acesso em: 18 jan 2017.

TANG, Wai Yen e FOX, Jesse. **Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors: Harassment in Video Games**. Aggressive Behavior, v. 42, n. 6, p. 513–521, Nov 2016.

The Gender Cocktail. Part I: Learning to Sample. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/blogs/DmitriWilliams/20140303/212141/The_Gender_Cocktail_Part_I_Learning_to_Sample.php>. Acesso em: 1 nov 2016.

VASCONCELLOS, Marcelo Simão De. **COMUNICAÇÃO E SAÚDE EM JOGO Os video games como estratégia de promoção da saúde**. Disponível em: <http://www.arca.fiocruz.br/xmlui/bitstream/handle/icict/8547/marcelo_vasconcellos_icict_dout.pdf?sequence=2>. Acesso em: 2 jul 2016.

WALTHER, Bo Kampmann. **Game Studies - Playing and Gaming: Reflections and Classifications**. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0301/walther/>>. Acesso em: 19 out 2016.

WARNES, Christopher. **Baldur's Gate and History: Race and Alignment in Digital Role Playing Games**. Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, p. 6, [S.d.].

APÊNDICE M – REFERÊNCIAS EM “PESQUISADORAS/ES, DESENVOLVEDORAS/ES, ESTÚDIOS E EMPRESAS”

COHEN, D.S. **The Most Important Women in the History of Video Games.**

Disponível em:

<<http://classicgames.about.com/od/history/tp/HistoricWomeninClassicGames.htm>>.

Acesso em: 23 maio 2016.

FREEMAN, Nina. **nina says so.** Disponível em: <<http://ninasays.so/>>. Acesso em: 30 out 2015.

KEOGH, Brendan. **Just making things and being alive about it: The queer games scene.** Disponível em:

<<http://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene>>.

Acesso em: 11 jun 2016.

ESTÚDIOS E EMPRESAS DE JOGOS

Trinca | Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/TrincaStudio/?fref=ts>>. Acesso em: 18 jan 2017.

GAME DESIGNERS/DESENVOLVEDORAS

Amora B. (@amora_b) | Twitter. Disponível em: <https://twitter.com/amora_b?lang=pt>. Acesso em: 18 jan 2017.

BRICE, Mattie. **Mattie Brice - Contact. Mattie Brice.** [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.mattiebrice.com/contact/>>. Acesso em: 18 jan 2017. , 15 Out 2010

FREEMAN, Nina. **Nina Says So.** Disponível em:

<[https://gumroad.com/overlay_page?](https://gumroad.com/overlay_page?single_product_mode=true&all_permalinks=LJkOE)

[single_product_mode=true&all_permalinks=LJkOE](https://gumroad.com/overlay_page?single_product_mode=true&all_permalinks=LJkOE)>. Acesso em: 18 jan 2017.

KOPAS, Merritt. **merritt k.** Disponível em: <<http://merrittk.com/?og=1>>. Acesso em: 18 jan 2017.

SAMPAIO, Henrique. **Game designer de dia, drag queen à noite: conheça José Henrique, a Amanda Sparks - Home - iG.** Disponível em:

<<http://arena.ig.com.br/2014-02-14/game-designer-de-dia-drag-queen-a-noite-conheca-jose-henrique-a-amanda-sparks.html>>. Acesso em: 1 ago 2016.

PESQUISADORAS/ES

ALVES, Lynn. **Lynn Alves - Google Scholar Citations.** Disponível em:

<<https://scholar.google.com/citations?user=smUw-JMAAAAJ&hl=en>>. Acesso em: 19 jan 2017.

BRUNNER, Cornelia. **Cornelia Brunner**. Disponível em:
<<http://cct.edc.org/people/brunner-cornelia>>. Acesso em: 28 out 2016.

BRYSON, Mary. **Mary Bryson | The Social Justice Institute**. Disponível em:
<<http://grsj.arts.ubc.ca/persons/mary-bryson/>>. Acesso em: 28 out 2016.

CASELL, Justine. **Justine Cassell**. Disponível em:
<<http://www.justinecassell.com/>>. Acesso em: 28 out 2016.

FLANAGAN, Mary. **Mary Flanagan | Writing & Creative Practice of MARY FLANAGAN | ARTIST | WRITER | DESIGNER |**. Disponível em:
<<http://maryflanagan.com/>>. Acesso em: 19 jan 2017.

FORTIM, Ivelise. **Ivelise Fortim | PUC São Paulo - Academia.edu**. Disponível em:
<<http://pucsp.academia.edu/IveliseFortim>>. Acesso em: 19 jan 2017.

GONZATTO, Rodrigo Freese. **Sobre « Rodrigo Freese Gonzatto**. Rodrigo Freese Gonzatto. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.gonzatto.com/sobre/>>. Acesso em: 19 jan 2017. , [S.d.]

GOULART, Lucas. **Lucas Goulart | Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Academia.edu**. Disponível em: <<http://ufrgs.academia.edu/LucasGoulart>>. Acesso em: 19 jan 2017.

GREENFIELD, Patricia M. **Patricia M. Greenfield Faculty Page**. Disponível em:
<<https://www.psych.ucla.edu/faculty/page/pmgreen>>. Acesso em: 28 out 2016.

HONEY, Margaret. **NYSCI | Margaret Honey**. Disponível em:
<http://nysci.org/nysci_people/margaret-honey/>. Acesso em: 28 out 2016.

JENKINS, Henry. **Who the &# Is Henry Jenkins?** Disponível em:
<<http://henryjenkins.org/aboutmehtml>>. Acesso em: 28 out 2016.

LAUREL, Brenda. **Brenda Laurel**. Disponível em:
<http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/>. Acesso em: 31 out 2016.

LEITE, Patricia. **Patricia Leite | LinkedIn**. Disponível em:
<<https://br.linkedin.com/in/patriciasleite/en>>. Acesso em: 19 jan 2017.

LIN, Holin. **Holin Lin**. Disponível em: <<http://holinlin.weebly.com/>>. Acesso em: 31 out 2016.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Filomena Moita**. Disponível em: <<http://www.filomenamoita.pro.br/curriculum.htm>>. Acesso em: 19 jan 2017.

OLIVEIRA, Leander. **Leander de Oliveira (Universidade Federal do Rio Grande (FURG), Rio Grande) on ResearchGate - Expertise: Computing in Social science, Arts and Humanities, Human-computer Interaction, Computer and Society**. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/profile/Leander_De_Oliveira>. Acesso em: 19 jan 2017.

RODRIGUES, Letícia. **Letícia Rodrigues | LinkedIn**. Disponível em: <<https://br.linkedin.com/in/leticiarodriguesdg>>. Acesso em: 19 jan 2017.

ROMANUS, Juliana Saldanha. **Juliana Saldanha Romanus**. Disponível em: <<http://www.escavador.com/sobre/6717300/juliana-saldanha-romanus>>. Acesso em: 19 jan 2017.

SHAW, Adrienne. **Adrienne Shaw**. Disponível em: <<https://adrienneshaw.com/>>. Acesso em: 19 jan 2017.

SUBRAHMANYAM, Kaveri. **Kaveri Subrahmanyam, Ph.D.** Disponível em: <<http://www.calstatela.edu/academic/psych/html/subrahmanyam.htm>>. Acesso em: 28 out 2016.

SUN, Jennifer Y. **Jennifer Y. Sun**. Disponível em: <<https://mitpress.mit.edu/authors/jennifer-y-sun>>. Acesso em: 28 out 2016.

TAYLOR, T.L. **about t.l. | T.L. Taylor**. Disponível em: <<http://tltaylor.com/about/>>. Acesso em: 28 out 2016.

THUMLERT, Kurt e DE CASTELL, Suzanne e JENSON, Jennifer. **Suzanne de Castell**. *Educational Philosophy and Theory*, v. 47, n. 8, p. 786–803, 3 Jul 2015.

ZUIN, Lidia. **Lidia Zuin | LinkedIn**. Disponível em: <<https://br.linkedin.com/in/lidiazuin>>. Acesso em: 19 jan 2017.

APÊNDICE N – REFERÊNCIAS EM “PODCASTS”

ANTICAST. **O Machismo (e outras coisas) no mundo Nerd.** , Anticast. [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://www.b9.com.br/60430/podcasts/anticast/anticast-198-o-machismo-e-outras-coisas-no-mundo-nerd/>>. Acesso em: 29 out 2015.

APÊNDICE O – REFERÊNCIAS EM “VÍDEOS, SÉRIES E DOCUMENTÁRIOS”

60 SECOND DOCS. **60 Second Docs - Grandma gamer| Facebook**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/60SecDocs/videos/1618484115131080/>>. Acesso em: 18 jan 2017.

CRITICAL PATH. **Critical Path - Girls Level Up**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ptqdwPuFG_E>. Acesso em: 18 jan 2017. , 18 Out 2016

DARTMOUTH. **The Classroom of the Future—Mary Flanagan**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LMSouBp7hO0>>. Acesso em: 10 jun 2016. , [S.d.]

FLANAGAN, Mary. **TEDxDartmouth – Mary Flanagan – Critical Play | MARY FLANAGAN**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<http://maryflanagan.com/tedxdartmouth-mary-flanagan-critical-play/>>. Acesso em: 10 jun 2016. , 2010

FUSION. **Girl Gamers Episode 1: Who are girl gamers?** . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hWTNi7SPnNA>>. Acesso em: 13 jan 2016a. , 20 Out 2015

FUSION. **Girl Gamers Episode 2: Why Do Women Make Games**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aL3gZys_alk>. Acesso em: 13 jan 2016b. , 15 Dez 2015

FUSION. **Girl Gamers Episode 3: Where are all the female heroines?** . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FvpKfL8qmrU>>. Acesso em: 13 jan 2016c. , 17 Nov 2015

FUSION. **Girl Gamers Episode 4: Identity Issues**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hK8ALAh8MBI>>. Acesso em: 13 jan 2016d. , 1 Dez 2015

FUSION. **Girl Gamers Episode 5: Let Her Play**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OOOEaNP836c>>. Acesso em: 13 jan 2016e. , 1 Dez 2015

GAMELOADING. **Nina Freeman - Personal Stories in Games**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I_4Slb5dH7I>. Acesso em: 10 jun 2016. , [S.d.]

GAMEREVOLUTIONGR_GX2. **GaymerX2: Gaming Intersectionality - How Politics and Games Collide**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bbaDKK5LS-0>>. Acesso em: 11 jun 2016. , [S.d.]

GAMES FOR CHANGE. **G4C14: Games and Gender-Based Violence (Mary Flanagan, Heidi Boisvert)**. . [S.l: s.n.]. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=-9j_4KOmlkc>. Acesso em: 10 jun 2016. , [S.d.]

JONES, Philip e PAUL, Ryan. **gaming in color**. Disponível em:

<<http://gamingincolor.vhx.tv/>>. Acesso em: 18 jan 2017.

KUCHERA, Ben. **Gaming and the exaggerated, unrealistic human body**.

Disponível em: <<http://www.polygon.com/2015/4/21/8464345/gaming-and-the-exaggerated-unrealistic-human-body>>. Acesso em: 30 out 2015.

LUDOVVOX. **GenCon 2015 - Monarch - Mary Flanagan LLC - VOSTFR**. . [S.l: s.n.].

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fKRk34vilGE>>. Acesso em: 10 jun 2016. , [S.d.]

MORTAL KOMBAT SECRETS - MKSECRETS.NET. **Mortal Kombat 1 - Sonya Fatality**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vPif184wKV0>>. Acesso em: 19 out 2016. , 30 Jul 2006

PBS GAME/SHOW. **Portal is a Feminist Masterpiece | Game/Show | PBS Digital Studios**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JgnubIE4dxU>>. Acesso em: 13 jan 2016. , 5 Jan 2016

PBS GAME/SHOW. **Why Do “Girl Games” Matter? | Game/Show | PBS Digital Studios**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4GKZ-u0cJsl>>. Acesso em: 13 jan 2016. , 20 Out 2015

SARKEESIAN, Anita. **Websérie Tropes vs Women: Videogames**. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61>.

SUN-HIGGINSON, Shannon. **GTFO - Documentário**. . [S.l: s.n.]. Disponível em:

<<https://www.rebelmouse.com/gtfothemovie/>>. Acesso em: 23 maio 2016. , 2015

TILTFACORLAB. **Mattie Brice - Values as What One Passes Down to Others**. . [S.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9OaiQXrkdTc>>.

Acesso em: 11 jun 2016. , [S.d.]

UBISOFT. **Ubisoft Brasil**. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/ubisoft.brasil/videos/1057552077599000/>>. Acesso em: 8 nov 2015.